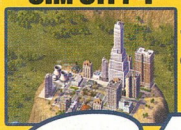
SIM CITY 4



teljes guide

UNREAL 2

végigjátszás

C&C: GENERALS

lexikon

TELJES JÁTÉK:
Turrican 2002

CD GAMES

2003/2 - MÁRCIUS • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

8 SzuperVégigjátszás:

- Unreal II: The Awakening
- C&C: Generals
- Sim City 4
- Splinter Cell
- Impossible Creatures
- Age of Mythology
- NFS2: Hot Pursuit
- Tony Though

17 oldalas SIMCITY 4 SZUPERGUIDE !

Bemutatók:

- Aquanox 2
- Spells of Gold

Teljes játékok:

- Alias Underground
- Butterfly 660
- Caravel Drod
- Aero Style
- Nexuscage

+ 25 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- Quake 2 - D-day
- Destop DNA
- WC3 - minijátékok
- IQ Marathon
- HL - The Specialist

+ retro játékok kifulladásig

EGY ÚJ SOROZAT! - THE WORLD

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:

- THE SIMS WORLD
- SETTLERS IV WORLD
- WOLFENSTEIN WORLD
- JÁTÉKKÉSZÍTÉS
- WARCRAFT III
- JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

ELŐKÉSZÜLETBEN

- QUAKE 3 WORLD [2 CD]
- COUNTERSTRIKE WORLD [2 CD]
- UNREAL WORLD [2 CD]
- HALF-LIFE WORLD [2 CD]

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214
cdgames@freemail.hu

1 CD-s kiadványok: 899 Ft
2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

CD GAMES

A SZUPER akció régi számainkra folytatódik!

1999/2-6	200 Ft/db	2000/1-6	300 Ft/db
2001/1-6	500 Ft/db	2002/1-2	700 Ft/db
2001/3-5	800 Ft/db	2002/6	1000 Ft/db

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

Sziasztok!

Bizonyára észrevettétek, hogy a szokásosnak mondható hónap közepi megjelenés egy kicsit elcsúszott február végére. Nos, ennek oka nyilvánvaló ha megnézitek a lapban szereplő játékok megjelenési dátumait, bizony éppen hogy csak bele tudtunk erőszakolni ennyi nagy nevet jelen számunkba.

Persze így visszagondolva érdemes volt várni és reménykedni, hogy a kiadók betartják ígéreteiket a megjelenésekkel kapcsolatban, hiszen ezt a tartalmat nehéz lenne überelni. No, de félre az öndicséretet beszéljen inkább helyettünk a tartalomjegyzék.

A 2 CD-n is hasonló jókat találhattok, hiszen erősre sikeredett mostani összeállításunk. Külön ki szeretnénk emelni a Turrican 2002-t, hiszen ilyen remekmívű programmal igen ritkán találkozunk a régi játékok feléleszt ései között. Nem csak a grafika, hanem a zene, és persze az össze nem téveszthető mozgás is belejátszik, hogy egyik nagy kedvencünk legyen mostanában ez a játék. Persze ha tovább tallózzátok a retro rovat hasábjait, akkor bizony lehetnek még meglepetések, hiszen itt van pl. a Prince of Persia is, ami nem kisebb név, mint az előbb említett Amigás sikerprogram.

Ha nem játszani szeretnétek, akkor is megtaláljátok a hónap választottjait, hiszen utilityben, tuningban, no meg természetesen az elmaradhatatlan teljes programokat közlő részben is jócskán akadnak újdonságok.

Nincs más hátra mint nekiinduljunk, ez egy különleges CD GAMES lesz, az már bizonyos...

TARTALOM

Bemutatók

4 Aquanox 2

50 Spells of Gold

Végigjátszások, Guide-ok

6 Tony Though and the Night of Roasted Moths

11 Impossible Creatures

17 SimCity 4

34 Unreal II

40 Splinter Cell

46 C&C: Generals

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
1042 Budapest, Görgey Artur u. 14
Tel.: 369-2479/130
370-4076/130

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 14-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

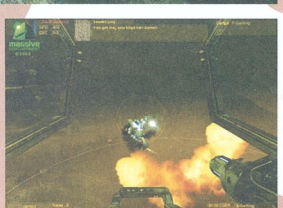
Címlapon: Unreal 2

AQUANOX 2: REVELATION

Szánalmas arcul köpése az időnek és a pénztárcáknak, hogy az Aquanoxnak alig egy év után már nyakunkon a folytatása, miközben a Geforce3 kártyák a béka ülepe alá csúsztak, holott nem is olyan ré-

feles között elment, de azt a gyászos körítést akkor is nehéz volt megemészteni. Számítok azért néhány Big Bang torpedó becsapódására, ha már így legyaláztam ezt a minitengeralattjáró-csodát, mert hasonlóan a 'vizet prédikáló, de konyakot vedelő' prókátorokhoz, és különös tekintettel az eszméletlen grafikára, valamint a hajók dögös dizájnjára, végül én is eltettem a díszdobozos verziót a túlélőkészletembe. Továbbá felvettem a buddhizmus játékprogramokra kiterjesztett 1.13-as verzióját a vallási listára, elvégre ki tudja, talán az Aquanox újjászületető része visszatér a gyökerekhez?!
Lássuk…
Ha szigorú akarnék lenni, akkor a Revelation nem is annyira folytatás, mert ugye

gen a vadonatújnak számító directx8.1-es hardver és szoftver találkozását – a KRASS engine&GeF3 brutális képeit – úgy hordozták körbe, mint véres kardot a technológiák mezején. Ám a benchmark szintű alkotás, eltekintve a zajos sikertől Németországban, a várakozásokkal ellentétben, ha nem is csúnya pofára eséssel, de elég szürke eladási mutatókkal zárta a piacot. A látvány über alles-t nehezen vette be azoknak a gyomra, akik hozzám hasonlóan az ős-Aquanoxot, az Archimedean Dynasty-t tekintették víz alatti bibliának. Neogagyi képregény, túlbonyolított cselekmény, kalózos életérzésből nulla, helyette 'hero' orrba-szájba, arrogancia nélkül persze. A tartalom két



a kezdeti küldetéslemez tervet léptették elő kettes taksájú önálló alkotássá. Ez enyhén „felhasználókopasztás" szagú húzás, így a produkció orrhullámait elemezve be kell vallanom, hogy egyelőre úgy állok, mint vízfejű gyerek a szódásüveg előtt – nem tudom eldönteni, hogy ez jó-e nekünk. Elvégre a földi katasztrófák után víz alá szorult emberiség, vagy nevén nevezve: az Aqua világa szegényebb lesz egy szívünknek oly kedves figurával, hisz a sajátos háttérhez teljesen új cselekményt – más idő, más helyzet – rángattak elő, tehát Emerald Flint (gyk. Dead-Eye) világmegmentő karrierjének vége, helyette egy zöldfülű pilótát dobnak a mélyvízbe. Másfelől nézve visszakapjuk az echte kalózos motívumot, ugyanis a sztori egy víz alatti versenyfutást dolgoz fel, amelynek komoly kincs áll a hátterében, ergo nem kell attól rettegni, hogy amíg a köz gyarapodik, mi mentegetünk jobbra-balra, addig a bukszánk meg ellaposodik.
A helyszín nem változik: Neopolis, El Topo Menedéke, Atacama és a Tornádó Zóna visszaköszönnek, néhány régi ismerős is felbukkan majd, köztük a nem túl szívélyes Crawler cimborák, de gyanítom inkább új karakterekkel fogunk ismerkedni. Mindenekelőtt a pilótánkkal, William Drake-kel, aki egy egykor gazdag család utolsó leszármazottja, súlyos tragédiákkal, gazdasági bukfencekkel a háttérben, és mire eléri a felnőttkori oxigénfogyasztás szintjét, tulajdonképpen egyetlen szállítóhajóra olvadt örökség tulajdonosaként kényszerül beszállni a kincsvadászatba. A további hajófejlesztgetésekről szött álmokat csupán négy új, víz alatti járgányra korlátozták, mint látható, nem a mennyiségben szeretnének áttörést elérni, hanem a funkciójukban gyarapodnak ezek az eszközök. Egyelőre a gyengén páncélozott, de zsírozott villámként emlegetett Salty Dog, és a közepes bombázó osztályt idéző Mighty Maggie koncepcióterveit volt szerencsém látleletezni, és mondhatom: ígéretesek. Mégis, a négyes szám nagyon szíven ütött – úgy érzem, újdonságnak ez azért kevés. Várható volt a sztori után, hogy a polgárháborús hangulatot felváltja a dogfight, s ebben a kompozícióban a szerényebb összecsapások kifinomultabb AI-ért sikoltoznak – nem hiába –, mert meredekebb, tapadósabb, keményebb 1v1 elleni küzdelemre hajló algoritmusok ostorozzák majd a gépi pilótákat. A másik oldalon lopakodásra, megfontoltabb stratégiára és komoly taktikai döntésekre lesz szükség a fegyverzet terén, minden egyes gépünkre akasztható darabnak kő-papír-olló elven meg lesz a maga hibája és erőssége: lassú de velős energiagombócok vagy gyors szitálás, mesterlövészkedés

vagy frontális durr-bele bumm készülékek – ám természetesen a két főcsoport, mármint a romboló és a kinetikai (paralizáló) energiára támaszkodó fegyvereké megmarad. A torpedók és csalik eddigi készlete nincs veszélyben, a felszerelés rész viszont igen. Mit is mondhatnék – ami nem volt rossz, azt kár volt javítgatni, s most örömmel láthatjuk, hogy itt is visszaálltak 'Halálszem' egykori egyszerűbb, átláthatóbb interfészére.

A bevezetőben tett kapálódzás és a rosszindulatú célzások a játék jelentős hányadát kitevő találkozások szellemiségének átértékelésére, úgy néz ki, betaláltak, mert Wolfgang Walk (az A.R. menedzsere) rendre minden interjúban elmondja, hogy a víz alatti állomások belső terepontjából lényeges események lineáris vonalon mozognak, így amíg a továbbhaladáshoz szükséges feladatot nem végeztük el, és nem találkozunk azzal az in-game bejátszással, amely továbblendít, addig nem jutunk közelebb a végkifejlethez. Bár az Aquanox teljesen egysíkú missziót sutba hajították, az átdolgozott rendszernél – sajnos még ez sem az igazi, hisz nincs totális szabadság – legalább az újrajátszhatóság szempont lett. A küldetések a főcélpont levadászásával még nem érnek véget, gyakorlatilag végtelenül bolyonghatunk – és hogy ne legyen uncsi a 'plusz' kavarás a tengerfenéken, extra fegyverért, plusz missziókért és egyéb kiegészítőkért bónusz feladato(ka)t lehet puskavégre kapni. A játék nagyobbik részében a jobb fegyverek iránti késztetést még egy taktikai döntéssel is párosítják, nevezetesen: ha a leküzdendő bónuszok közül az egyeskéért mondjuk torpedó, a kettes függöny mögött pedig továbbfejlesztett gépágyú vár, akkor hogy legyünk okosak... A csaták végén egyik korrekt alkalmazottunk egyébként kikászálódik a roncsok közé, hogy begyűjtse a felhasználható darabokat, így kapjuk meg a jutalmat, és így fejlesztgethetünk szépen sorban.

A látvány gyakorlatilag még mindig a csúcson van, az átszűrődő fények, mélytengeri környezet és víz viszonyáról a német fejlesztőknél kevesen tudnak többet, ám még ezt a ma is csúcson lévő KRASS mocit is megberhelték, hogy a Blade Runner hangulatához közelítsék az óceánokat behálózó világ arculatát.

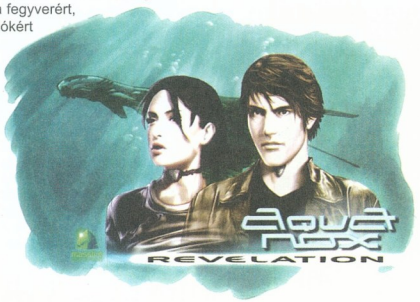
A végső kép sötétebb lesz, kevesebb élénk szín, több realista homály, a háttérben drabális poligonszám-emelés, és még ki tudja mi nem került be a meglévő okosságok mellé. A pixel és vertex shader technológia, a teljes képernyős elsimítás az Aquanox ünnepelt erénye volt, mára 30000-nél is több poligonból összeálló nagyobb hajók, és nagyságrendileg harmincszor dúsabb vegetáció figyel majd a mélyben.

Az irányítás a legújabb FF joystickok támogatásával szimulátor-stílusban, vagy az Aquanoxban megismert egér és billentyűzet kombóval (FPS-style) egyaránt emészthető, betáplálható lesz, a hajónk virgonc, víz alatti akrobatika versenyszámban nyugodtan nevezhető manőverei tovább csiszolódnak.

Végezetül abbéli reményeimnek adnék hangot, hogy a Revelation a német fejlesztők szavait alapul véve az Aquanox látványát és az AD játékmenetét örökli majd. Az eddig sem hiányolt multiplayer aspektust továbbra is hanyag eleganciával mellőzik, és nagyon helyesen a szerepjáték részre, valamint az egyjátékos élményeket finomító újításokra helyezik a hangsúlyt.

Tika

nél és a karakterek megjelenítésénél is az Archimedean Dynasty hangulatát vették etalonnak. Dokkoláskor kapunk majd egy részletesen kidolgozott 'élőképet', itt további helyszínekre (bejáratokra) kattintva tudunk mélységben haladni, így a vásárlásnál, az infók beszerzésénél és az új küldetések felvételénél a csecse 'arc' poetica-t a karakterek fullos megjelenítése váltja. Kihajózáskor az addig felvállalt küldetések megjelennek a taktikai térképen, és tetszés szerinti sorrendben lehet végrehajtani azokat, bár a történet szem-



TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

Mivel a játék két nehézségi fokozatban is játszható egyszerre – és azok csak nagyon apró részletekben térnek el egymástól –, úgy döntöttem, szerencsésebb, ha csupán az egyik verzió megoldását közöljük, be-be szúrva a másik változattól való eltéréseket. Jó szórakozást kívánok tehát a Tony Tough nehéz változatához is!

Bemelegítés

Kezdjük az elején egy kis történelemmel. Hősünk egészen pontosan 10 éve áll a Wallen&Wallen magán nyomozóiroda szolgálatában, amikor is egy Halloween éjszakáján settenkedő cukros tolvaj elfogása lenne a célja. A 10 év kemény munka során sikerült kialakítani a gyilkos személyiségére

utaló úgynevezett profilt, valamint megrajzoltatni egy fantomképet. Roppant rátermett nyomozónk szerint az üggyel kapcsolatba hozhatók a földönkívüliek – hiszen ki más akarna ellopni cukorkákat az ártatlan gyermekektől, ha nem a gonosz idegen lények? Miután megismertük a fura kutyát, Pantagruelt, már kezünkbe is vehetjük az irányítást. Először is, nézzünk körül az irodánkban. Mivel jobbára minden tárgy mozdíthatatlan és felvehetetlen lesz, folyamodjunk más eszközökhöz. Bírjuk rá a kutyánkat, hogy hagyjon magunkra minket – amúgy is neki fontos nyomoznivalója van a cukorlopásos ügyben… Miután magunkra hagyott bennünket a drága, vegyük fel az asztalról az ottfelejtett cukros kandelábert, majd az ajtót kinyitva távozzunk is a helyiségből. A földön heverő papírcetlit magunkhoz szólítva máris téphetjük fel az innen balra nyíló helyiség ajtaját. A papírunkkal a falon lévő másik papírt kiegészítve máris egy értelmes hirdetés szövegét olvashatjuk – mi azonban ne érjük be ennyivel, hanem zárjuk magunkra az ajtót, és ráncigáljuk le a fogasról lógó ruhadarabot. Vegyük fel a földről, majd amikor megpróbálnánk kinyitni a bal oldalon trónoló szekrényt, a pincében landolunk. Mivel Pantagruel sikítását halljuk, és még nincs ebédidő sem – így kénytelenek vagyunk azt feltételezni, hogy valami nincs rendben… Mielőtt azonban a kutyánk után sietnénk, a vízszintben pihenő takarítónőtől kérjük el a parókáját, majd somfordáljunk fel az emeletre. Itt a csatornakijáróból szintén haladjunk tovább, mégpedig a lépcsőn keresztül a felső szintre. Éppen két munkatársunk bájos eszmecseréjét hallhatjuk a falon pihenő tehéntrófea elejtéséről, ám ne sokat törődjünk a süket dumával, egyszerűen csak rántsuk meg a tehén farkát jól. Az animációból is látszik, hogy a túloldalon székelő profiltrófea ezt nem éppen vette jó néven, és akkora bőgést hallatott a pusztában, amilyet még talán Rózsa Söndör sem hallott soha – így hát araszoljunk szépen vissza az irodánkba, és vegyük fel a földről az elejtett virágszálakat. Az új kincseinkkel térjünk vissza az emeletre, és beszélgessünk el a két komával. Mivel használható információval nem tudnak szolgálni a kutyánk hollétéről, támaszkodjunk saját megérzéseinkre, és vegyük fel mondjuk azt a kendőt a földről – mintha pont Pantagruelé lett volna… Plusz azt a zsaroló levelet, melyben egy ismeretlen vázolja fel abbéli lehetőségeinket, hogy mit is tehetünk, ha viszont akarjuk látni szeretett négylábúnkat. Első körben például el kell látogatnunk arra a helyre, amitől mindig is ódzkodtunk: a Halloween Parkba. A bejáratnál üldögélő jegyszedő néni tántorithatatlan szándékától, miszerint csak és kizárólag akkor engedhet be a parkba, ha valamiféle maskarát viselünk, plusz befizetjük a megfelelő cukorkamennyiséget… Mivel úgy érzem, ez még nem fog olyan nagy nehézségekbe ütközni, zarándokoljunk el az inventory képernyőnkre, és lássuk csak miből élünk. A virágot a kabátkával kombinálva már kezd kialakulni egy állóttözet-kezdemény, ám ez még kevés lesz az érvényesüléshez, úgyhogy csapjuk hozzá Pantagruel piros kis kendőcskéjét is. A remekmű már majdnem kész, mindösszesen egy paróka hiányzik hozzá, és az előttünk található bokor: egy átváltozóművész sem csinálhatta volna különben, mint mi… A cukorka képében a végső kritériummal is meglennénk, most már szabad a bejárás a Halloween Parkba.

Halloween Park

Igen ám, csakhogy különleges dolgok történnek errefelé, hiszen amint betesszük a lábunkat, vaskos fémcsövek csapódnak a földbe – elzárva ezzel a kiutat. A hangosbemondón figyelmeztet is minket egy hang: ha akarjuk, ha nem, ma éjszakára mindenképpen a vendégei kell, hogy maradjunk… Remek. Ha már így alakultak a dolgok, kapjuk elő jegyzetfüzetünket, és vázoljunk fel egy gyors térképet, ami majd a későbbiek során remek módon segíthet a tájékozódásban. Tehát akkor lássunk is neki a feladványok megoldásának, mondjuk kapásból úgy, hogy bemegyünk a rögtön északra nyíló sátor belsejébe. A színpadról nyíló művészöltözőben egy kissé meghasonlott sztárra bukkanhatunk, akinek apró elégtételt jelent, ha

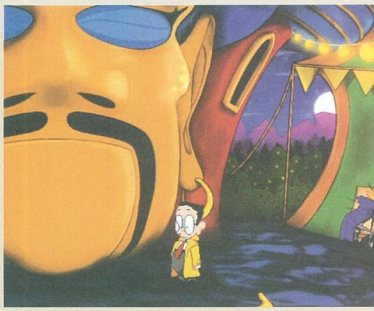
Fejlesztő:
Gotgame Entertainment

Megjelenés:
2003-Január-10

Kategória: Kaland
Honlap: http://www.gotgameentertainment.com/tonytough/index2.html

GAME INFO

megajándékozzuk a nálunk hordozott virágokkal. Cserébe megkapjuk az anyu mosolya kódnéven futó kis szerkezetet, ami nem lesz más, mint egy mezei műfogsor. Mivel ezek után magányra van szüksége, illedelmesen kitessékel minket – így más választásunk nem lévén hagyjuk is el a színhelyet. Innen északra indulva már át is mehetünk a következő képernyőre, ahol egy kukkoló fiatalemberrel hoz össze a sors. Miután megszólítjuk, exkuzálva próbálja kimenteni magát, majd amilyen gyorsan mi jöttünk, olyan gyorsan távozik ő is. Sebaj, legalább felvehetjük a két lyukat a sátorból. Most menjünk vissza az első képernyőre, és induljunk el jobbra. Haladjunk át a következő képernyőn is jobbra, egészen addig, amíg meg nem érkezünk Shimley-hez, a bohóchoz. Miután csúfosan leszerepelt az őt csodáló gyerkőcök előtt, rajtunk vesz elégtételt a teleszkópos kalapácsával. Ezt a megalázást azonban nem hagyhatjuk csak így ennyiben – cselhez kell folyamodnunk! Terítsük a sátorból kivágott darabunkat a kukára, majd turbózzuk fel a hatást egy kis műfogsorral, így máris kész a tökéletes hallgatóközönség Shimley számára. Lökjük oda a kukát, és várjuk, míg bohócunk elkezdi produkálni magát. Az attrakció közben teljesen észrevétlenül magunkhoz vehetjük a kalapácsát, amit amúgy KÖNNYŰ fokozaton alapból



meg tudtunk volna tenni, és az egész eddigi procedúrára nem lett volna szükség. De lényeg a lényeg: nálunk a mágikus szerkezet. Menjünk vissza a kezdő képernyőre, ahonnan újfent észak felé haladjunk, és kövessük ezt az irányt a következő elágazásnál is, amíg Rufus-hoz, az erőbajnokhoz nem érünk. Mint láthatjuk: a magas oszlopon lévő vasgolyót kell minél feljebb juttatnunk, amihez csupán egy kalapácsütésre lesz szükségünk. Mivel erőből sanszunk sem lenne Rufus ellen fellépni, kérjük meg, hogy had használhassuk a saját fegyverünket. Így máris benevezhetünk vele egy fogadásra, melynek tétje 1 dollár.
A meccset viszonylag hamar lerendezhetjük, melynek végén máris zsebelhetjük be a megérdemelt (?) jutalmunkat. Ezt a lyukas sátor mellett ácsorgó nagy fejnél használ-

hatjuk, ahol is az automatába hajítva az egykrajcárost máris befaradhatunk Lorentz, a jós szentélyébe. Miután kitárgyaltuk vele a szokásos, „jósolj nekem a gömbödből" beszédvariációkat, kérdezzük meg, hogy nem tud-e mondani nekünk valamit a kutyánkról. Miután kitartunk azon állításunk mellett, miszerint tuti biztosak vagyunk benne, hogy szegény Pantagruel itt sínylődik valahol, egy előnyös barterüzletet ajánl az ürge. Ahhoz, hogy pontosan meghatározza egy tárgy vagy személy helyzetét a parkban, szüksége lesz az úgynevezett hosszanlátó elixírre, amit ez esetben az ő elfoglaltsága miatt nekünk kell majd beszerezni. Oda is adja a formulát, melyen 6 összetevőt sorol fel, plusz a tárolásukhoz szükséges edényként. Ezek beszerzésének nézzünk utána tehát most.

Első hozzávalók: a tej és a köcsög

Először is innen balra találunk egy teret. Az útbaigazító táblák mellett egy bot székel a földbe szúrva – ezt ne szégyelljük magunkhoz szólítani. Minekutána itt már más dolgunk nem lesz, haladjunk észak felé. Menjünk el a két jómadár mellett a képen, majd a fötéren északra folytassuk kalandozásainkat, a 13 tökfej játék irányában. A fazon nagyon szellemes, fel is ajánl egy gyors partit a bódéjában kiállított játékon, melynek rövid lényege, hogy előbb kell elérnünk a 13-as számot, mint ő, de mindkettőnk csak 1-et vagy 2-t léphet egyszerre. Mivel az ürge klónozza a lépteinket, így egyértelmű, hogy miket kell lépned: 1–2–1–2–1. Miután pikk-pakk elérted a 13-as számot, egy életre

lelki ronccsá tetted szerencsétlen alkalmazottat, akit valószínűleg most vertek meg sok éve először. No de az élet már csak ilyen kemény, ideje is, hogy felmarkoljuk a megérdemelt nyereményünket: egy plüss tapír képében.
Ha még nem említettem volna, akkor most megteszem: ajánlatosnak tartom először egy jókora séta megejtését az egész park területén, mert így Tony barátunk szépen, alaposan lejegyzeteli az egész park térképét, és akkor könnyebben be fogjátok majd tudni tájolni azokat a helyeket, amikre például most is hivatkozni fogok: irány a tér (Square). Itt a frissen szerzett tapírral máris rongálásba kezdhetünk: tömjük bele a csobogó kutacskába, amivel máshol szökőkárszerű jelenséget okoztunk – mindezzel azonban ne törődjünk, mert pontosan oda fogunk menni hamarosan. Ez a hely pedig a Main Square-től jobbra található parkos rész lesz, ahol a botunkat használva az edényként máris megvan egy összetevőnk. Most a 13 tökfej nevű játéktól kell északra haladnunk, ugyanis az itt alvó horgász csalis bödönkéjéből szükségünk lesz egy árva kukacra, amit a Hot Dog-os autónál, közvetlenül Shimley mellett fel is használhatunk.
A kocsi hátsó ajtaját használva bent a kukacot tegyük a hűvösre, majd pár perccel később már egy botként funkcionáló fagyott kukaccal lehetünk gazdagabbak (a könnyebb fokozat hívői megint belenyúltak a jóba, mert nekik a fagyott kukac már eleve a hűtőszekrényben lesz, és a bottal a tapír nélkül is küthetik a bödönt a szökőkutas szobor kezéből). Szóval az új kincsünkkel keressük fel azt az elágazást, ami közvetlenül Rufus alatt található: itt egy zárt ajtajú bódé díszeleg. Ha jobban megvizsgáljuk az ügyet, láthatjuk a kulcslyukban, hogy az ajtó alatt egy rés húzódik meg – pedig belülről ott figyel a lényeg. Nem kell mást tennünk, mint a formulát papíralátétként használva becsúsztatni az ajtó alatti lyukon, a fagyott kukaccal meg kipiszkáljuk a belülről lifegő kulcsot. Kulcs felvesz, ajtó kinyit, és máris bent találjuk magunkat… Na, de hol? A kis kalyibának tűnő odúban egy Tom és Jerry-t megszégyenítő láncreakció beindítása lesz a feladatunk, ugyanis az ajtó, amin bejöttünk, zárva maradt – mi meg nem lelünk más kiutat. Szóval vegyük fel az üveget a földről, és zúzzuk szét a kövön. A hozzánk került üvegszilánkokkal reszeljük el a husit tartó kötelet, ami így a hal akváriumába pottyan. Miután a piranha megfalatozta a csülkócskét, a kiköpött csontot használva az

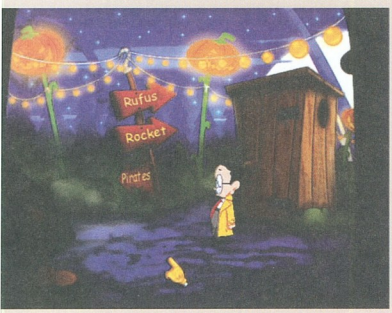
üres kapcsolótáblán máris aktiváltuk a tikos kijáratot. A folyosón vegyük fel a fehér festéket, és miután megállapítottuk róla, hogy fehér, mint a tej, öntsük is bele a bödönünkbe – ezzel meg is lennénk az első összetevővel.

Második hozzávaló: a kávé

Irány a főtér, ahol a szuperszónikus rakétát használva egy UFO boltba juthatunk. Álljunk közel a gördeszkához, majd egy óvatlan pillanatban emeljük is el (könnyű fokozaton meg kell várnunk Rufust, amíg erre nem jön az újságjával, és amikor takarja a kilátást az eladó elől, akkor kell cselekednünk)…
A frissen szerzett deszkát máris alkalmazhatjuk a WC előtt, ott ugyanis egy óriási krokodil trónol, és nem engedi szegény Wally gyereket elvégezni a dolgát. Menjünk az oldalsó részen keresztül a kis bódé mellé, és rakjuk a gördeszkát a lábtörlőre. Majd, mint aki jól végezte dolgát, menjünk vissza, és próbáljunk meg benyitni a főkapun. A krokodil ismét mérgesen jön elő vackából, ám ez esetben ráfázik: a gördeszkával meg sem áll a szennyvíztelepig. Most a hotdogárustól balra lévő területre kell koncentrálnunk – itt figyel ugyanis az a partszakasz, aminek az aljában a szennyvízkifolyóval találkozhatunk. Kapjuk elő varázslatos ballonkabátunkból a műanyag üvegcsét, és merítsünk egyet a mocskos vízből. Hogy honnan van műanyag üvegcsénk? Nos, erre még Tony Tough sem tudja a választ. Minden esetre a cucc felvételével már meg is van a kávé összetevőnk, amit a bödönkébe öntve már nyugtáztunk is a formulán.

Harmadik hozzávaló: a gyümölcs dzsúsz

Eme összetevő megszerzéséhez úgy kezdjünk hozzá, hogy visszamegyünk a bejárathoz, itt is a szörös nő sátrába. Mivel továbbra is be van zárkózva, hozzá nem mehetünk be, ám ez ne is zavarjon minket, hiszen csak a paradicsom, a hagyma és a répa érdekel, amit a színpad körül tudunk összeszedegetni. Ezek után vegyük utunkat az északon található kikötőbe, ahol a kardhallal egy baráti vágást ejthetünk a fej hagymánkon – ezt tegyük is hát meg. Következő állomásunk legyen mondjuk maga a hajó, ha már itt ácsingózik: szép szóval boardoljunk is fel gyorsan a fedélzetre. Egyelőre a falábú kalóz és a papagáj nem szolgálhat érdemi információval, tehát beszélgetni velük akár teljességgel felesleges is lenne, annál is inkább, hiszen vannak itt erre rátermettebb alanyok is, mint például az a szegény, szomorú kalóz a hajó kocsmájában. Miután végighallgattuk élettörténetét, lepjük meg az előbb szeletelt hagymánkkal – mi nekutána sok év után újra sírni kezd. Annyira meghatódott azon, hogy segítettünk rajta, hogy máris megvendégel minket egy pohárka italra. Bármit választhatunk – mondja ő, azonban azt ő sem tudja, hogy ebben a kocsmában csak rumot szolgálnak ki. Így maradjunk az utolsó opciónál, majd távozzunk is innen sebtiben. A következő helyszín a piranhás szoba hátulja lesz, amit fel kell keresnünk, ugyanis itt még nem vizsgálódtunk körbe – főleg nem mentünk fel a hátsó folyosóról nyíló lépcsőn. A 206-os szobát kell először és mindenek előtt szemügyre vennünk, hiszen itt tudjuk majd felvenni a székről azt a babát, amire létfontosságú szükségünk lesz. Öltöztessük fel – mondjuk úgy, hogy ráadjuk a játék elején talált rikító rózsaszín kabátocskát. Ezzel már bátran indulhatnánk szépségversenyen is – egyelőre elégedjünk meg azzal, hogy elhajókázunk vele kettesben, mint egyszerű barátnőnkkel, a szerelem alagútjában. Ez a látványosság a főtértől jobbra lesz található a pizzás kunyhó felett… Szóval a baba segítségével átrázhatjuk Isabella fejét, mi pedig folytathatjuk küldetésünket az alagút belsejében. Itt ugyan az előbb szerzett baba megpróbálja inzultálni a mi bátortalan főhősünket, ám az galádul elbánik vele, és a folyóba hajítja azt. Sebaj, az ajándékba kapott nyalókák még megvannak. És ez a lényeg! A nyalókát a rumba mártva ugyanis máris kikristályosíthatunk egy különleges gyümölcsesszenciát, aminek köszönhetően bőven elég, ha a rumot a bödönbe öntjük, és ezzel már el is értük a harmadik összetevő megtalálását.



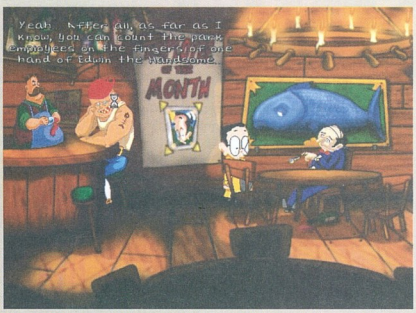
Negyedik hozzávaló: keserű hólyag

Első utunk az összetevő megszerzése végett Mortimer bazárjába vezessen. Itt meg is találhatjuk a keresett hólyagot, ám hogy ezt megkapjuk, egy csereüzletet kell kötnünk a boltossal. Mivel neki nem a pénz a legfontosabb – vagy legalábbis nem tőlünk –, egyszerűen csak azt a feladatot kapjuk, hogy bírjuk rá egyik vevőjét, nevezetesen a falábú kapitányt, hogy fizesse ki az igencsak hitelbe nála lévő falábát… Ehhez nem kell mást tennünk, mint elballagni a bejárattól jobbra lévő ketrecekhez, ahol a bal oldali ajtó mellett ott pihen egy rágógumi. Ezt vegyük fel, majd szambázzunk el a pizzás kunyhóhoz a főtéren, hiszen a kukában figyel egy száraz kenyérdarab. Ezt is vegyük fel, majd látogassuk meg a kalózhajót. Itt dumáljunk el Cornelius kapitánnyal a lábával kapcsolatban, majd irány a hajó. A fedélzeten bárhová bemehetünk, csak a kapitányi kabinba nem, ugyanis az akadékoskodó papagáj minden esetben rikoltozva jelzi eme szándékunkat a kapitánynak. Cselhez kell folyamodnunk, még pedig a képen, hogy betömjük a papagáj száját. Ehhez pedig nem lesz másra szükségünk, mint a rágó és kenyérdarab egyesítéséből készült csillogó tárgyra… Miután tökéletes szájzárat alkottunk, már szabad is az út a piros C betűvel jelölt ajtó felé. Bent elolvashatjuk a kapitány naplóját, melyből kiderül az igazság: semmiféle kalóztámadásról nem volt itt szó, egyszerűen csak nagy házárdőr a lelkem, és hát egy hosszúra nyúlt kártyaparti során nem mást tett fel pénz híján, mint saját lábát. Az eredmény már ismert – tehát kártyával egész komolyan zsarolható az ürge… Ha közelebbről megnézzük az ablak alatti tapétarészletet, láthatjuk, hogy teljesen leválaszthatóvá a falról! Ezek után már csak annyit kell tennünk, hogy tüzetesebben átvizsgáljuk ezt a réteget, ugyanis tulajdonképpen ez egy valódi kincses térkép! Miután jegyzetfüzetünkben megjelent egy új helyszín a hajótól északra, látogassunk is el azonnal erre a helyszínre. Itt nehéz fokozatban nem árt menteni egyet, könnyű fokozaton meg csak lazán kivehetjük a kártyát a frizsiderből. No, de mi nem könnyű fokozaton vagyunk, úgyhogy mentsünk egyet. Első lépésben ezután húzzuk meg a piros tetejű kallantyút, majd várakozzunk, amíg az óramutatók negyedórás lépésenként el nem érik a 11 órát. Ekkor húzzuk meg ismét a kart – és csodák csodájára: kinyitódott a hűtőszekrény. Vegyük fel belőle a kártyákat, amivel tökéletes zsarolási alapot képezünk a kapitánynál. Meg is kapjuk tőle a gyémántot, amivel már Mortimert is ki tudjuk elégíteni annyira, hogy hozzánk vágja a hólyagokat. Ezt már csak bele kell önteni a kócsögbe, és máris jöhetnek a következők.

Utolsó hozzávalók: paprika és cseresznye

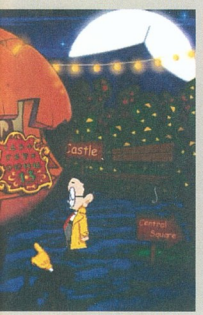
Ezek az összetevők viszonylag hamar rendelkezésünkre fognak állni, hiszen a paprikáért nem kell mást csinálnunk, mint a főtér-

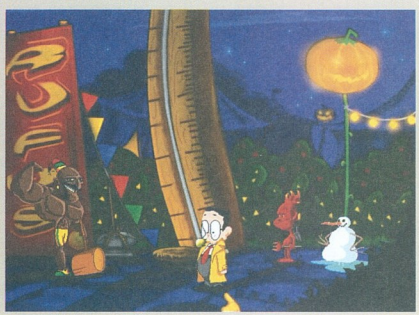
ről nyíló pizzériából lenyúlni a paprikát, míg a paradicsomot már felvettük nemrég a szörös nő sátrából, és mivel ez meglehetősen hasonlít egy cseresznyére, miért ne alkalmazhatnánk úgy, mint összetevőt?! Szóval kész vagyunk az összetevők megtalálásával, már csak össze kéne mixelnünk őket. Ezt pedig hol máshol tudnánk tökéletesebben végrehajtani, mint a bejáratnál lévő összekeverő szerkezetnél. Csak tegyük a köcsögöt a piros kis gép belsejébe, és hagyjuk, hogy elvégezze a munkát. Ezek után már csak Lorentz úrhoz kell ellátogatnunk, és örömittasan bejelentenünk neki, hogy elkészült a hosszanlátó varázselixírje.



Bejutás a kastélyba

Mivel csupán egyetlen használható információt tudtunk kihúzni belőle, hogy a kutyánk valamiféle cukorhegy mögött van, és egészen pontosan a park kastélyában, ezért sokkal beljebb amúgy sem lettünk a koktél elkészítésétől, de hát legalább a varázslót eltünegy szörnyet tartanak fogva. Beszélgessünk el vele, s mint mondja, egyáltalán nem szörny ő, csupán egy meg nem értett magányos lény, akit akarata ellenére zártak be ide. Mivel rendelkezünk a kinyitásához szükséges kulccsal, nem kell mást tennünk, mint szabadlábra helyeznünk. Ám a ketreces mutatványunk ezzel még nem ért véget, hiszen ha a macskakajából egy darabot elhelyezünk bent, és megvárjuk, amíg ráharap az áldozat, máris csukhatjuk rá a kocsi ajtaját, hogy begyűjtsük a jutalmunkat. A szomszédos kocsin ugyanis felhívás olvasható: elveszett macskát keresünk. Ezt a 206-os szoba melletti 207-esben adhatjuk át, minekutána 3 krajcárral leszünk gazdagabbak. Ezt remek módon máris fel tudjuk használni a téren székelő fényképező automatában, ahol cserébe megkapjuk A4-es nagyságú fényképünket. Ezzel máris mehetünk garázdálkodni (no, nem az ártatlan gyerekeket ijesztgetni, hanem): felvenni a hónap dolgozója címért járó jutalmat. Ez utóbbit úgy tudjuk a legkönnyebben kivitelezni, ha a kalózhajó bárjában található hirdetésen kicseréljük a két fényképet, és így máris mi avanszáltunk elő a kitüntető címre, és nem utolsó sorban a megérdemelt jutalomra. A felvételéhez mindenesetre kétszer is beszélnünk kell az asztalnál ülő bemondóval, akitől egy bőröndöt távozhatunk. Kint vizsgáljuk át a tartalmát, és eszkábáljuk ki belőle a táblát. Ezek után menjünk a csatornarészhez (ahol a „kávé" összetevőjét szedtük fel), és vizsgáljuk meg jobban a talajt. Egy fényes tárgy kandikál ki a földből, amit ne is habozzunk magunkévá tenni. Mint közelebbről láthatjuk, ez nem egy fényes kő volt, mint aminek első látásra tűnt, hanem egy kiöntőformának, amit akár ki is nyithatunk, ha gondoljuk, ám előbb menjünk a pizzázóba. Annál is inkább, mivel a táblát a kemencébe hajítva sikerült úgy megolvasztanunk az anyagát, hogy a kiöntőformánkba öntve máris egy síppal lettünk gazdagabbak. Most már lassan ideje, hogy ellátogassunk a kastély irányába is, ha már ott tartják fogva a kutyuskánkat – ehhez a 13 tökfej játéktól északra kell mennünk, tovább még az alvó horgász mellett is. A kastély bejárata tőlünk jobbra terül el, ám az élénken őrt álló manus, és a szaglásban verhetetlen kutyája nem akarnak tágítani abbéli elképzelésük mellől, hogy már pedig ide látogató nyema. A lyukas törzsű fánál így kénytelenek leszünk cselhez folyamodni: tegyük a nyuszit az odúba, majd a kötelünk egyik végét tekerjük rá szépen a fa előtt álldogáló fücsomóra. Ha ezzel megvolnánk, nyergeljünk át a következő képernyőre a fenti padsornál balra, majd fogjuk meg a kötél végét, és kössük az óriáskerékhez. Szambázzunk vissza az előző képernyőre, és fújjunk bele a sípba, majd megint át az óriáskerékhez, ahol a kezelői fülkében a karral indíthatjuk a mókát… Ezek után azt hiszem, felesleges is





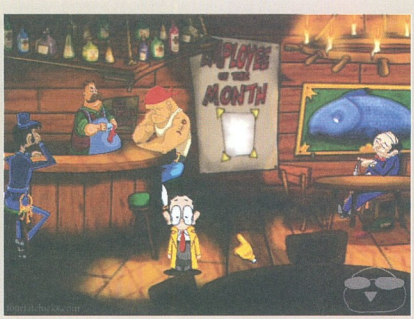
tettük… Vegyük elő a répánkat (amit a bejáratnál lévő sátorban szereztünk), majd lógassuk bele a kalapba. Mivel minden kalaphoz nyuszi is tartozik, a grátisz répapusztítót vágjuk zsebre nyugodtan, majd keressük fel Mortimer bazárját. A rinocérosz trófea mellett egy kötél pihen a falon, így ezt tulajdonítsuk is el gyorsan, valamint a bejárat mellett is lóg egy csirke – ezt se habozzunk zsebre tenni. Mivel nyers csirke, nem csirke – látogassunk el a hotdogos csávó kocsijába, és vágjuk be 2 percre a sütőbe. Miután megsült, menjünk el a 206-os szobába a Rufus előtti téren nyíló kis kalyibából. Itt a fiókos szekrényből vegyük fel az általtó tablettákat, amit galád módon keverjünk is bele a frissensült csirkénkbe. Ezt adjuk oda szépen a kalózbárban ücsörgő őrnek, akitől ezután szépen lenyúlhatjuk a kulcsait – hiszen mély álomba merült. Kint, a hajók előtti hordóknál az egyiken egy lyukra lehetünk figyelmesek, melyet jobban megvizsgálva láthatjuk: egy rakás szárított halat tartalmaznak. Vegyünk magunkhoz egy maréknyi macskakaját, majd távozzunk a park bejáratához. Innen jobbra nyílik egy kis utca, ahol

A kastély

Miután Tony figyelmesen észrevette, hogy fele cuccát kint felejtette, hagyjuk, hogy rágódjon rajta egy sort szegény, majd vágtázzunk az innen északra lévő várfalhoz. Itt balra lesz az a nagy ajtó, amin keresztül a kastélyba juthatunk. A cselédnél máris kis fennakadásba ütközhetünk, már abban a tekintetben, hogy különféle cseles kérdéseket tesz fel faji és nemi hovatartozásunkat illetően. Szemrebbenés nélkül kamuzzuk neki, hogy a parapszichológia területén munkálkodunk, majd második körben közöljük vele, hogy szeretnénk látni a főnököt. Miután semmi értelmes választ nem tud kinyögni azon kívül, hogy pár órával ezelőtt merre látta, kérdezzük meg tőle, hogy nincs-e kedve részt venni egy tudományos kísérletben. Mondjuk kezdhetné azzal, hogy hátat fordít nekünk… Ezt az alkalmat kihasználva máris vághatjuk zsebre a tisztítószert, ám kuncsaftunk megérzi a veszélyt, és azonnal megfordul. Mivel jól behúzzuk a csőbe,

hogy most elrontotta a kísérletünket, nem is szól egy szót sem a vegyszer miatt. Menjünk a tükör elé, és nézzük meg jobban az alatta lévő szekrényt, annál is inkább, mivel egy fújtatóval lehetünk gazdagabbak utána. Ezek után irány a tükör melletti ajtóból nyíló folyosó, ahol a feldíszített tortáról kell elcsennünk egyetlen egy szál gyertyát. Amint ez is megvolt, távozzunk az északra nyíló ajtón keresztül a konyhába. Itt két tárgyat nyúlhatunk le: a hangosbeszélőt a földről és a süteménytöltő szerkezetet a hátsó szekrényből. Azonban a hangosbeszélőt vizsgálgatva rádöbbenhetünk, hogy hiányoznak belőle az elemek. Tony meg is jegyzi viccesen, hogy most nem fogja alábecsülni a problémát, mint tette azt előzőleg, nagyapja pacemakerje esetében… Távozzunk a konyhából, majd folytassuk balra a kalandozásainkat. Itt egy éppen aktívan mutatványát gyakorló udvari bolonddal futhatunk össze – név szerint Gwendellel. Mivel sehogy sem akar ránk figyelni, öntsük bele a tisztítószert a lavórjába, ami eléggé nagy hatást gyakorol rá – főleg a szemeire… Most távozzunk a komplexumból ott, ahol bejöttünk, majd a várfal előtt sorjázzunk be

só részénél egy kis ajtóra lehetünk figyelmesek, amit kinyitva máris helyezhetjük bele a zöld csövünket. Ennek végére a marmonkannát helyezve már rossz benzinszivattyúzóként nyerhettünk is egy adag gyúlékony anyagot. Ezt a kútba dobva kis felfordulást okozhatunk – az már biztos, hogy valakinek leégettük a haját odalent… Sebaj, amíg lobog a láng, gyújtsuk be a nálunk lévő gyertyát, majd távozzunk megint a bejáraton keresztül. Balról közelítsük meg az előbb látott szénakazlat, majd a gyertya segítségével azonnali hatállyal keressük meg benne a tüt… Miután ezt felvettük, menjünk be a frissen felfedezett ajtón. Erősítsünk picit a súlyokkal, majd nem fogjátok kitalálni, hová kell menni: úgy van, vissza a kastélyba. Szurkáljuk meg a tűvel a tortát (amiről a gyertyát szereztük) és az előugró leányzótól kérjük el a hangosbeszélőhöz tartozó elemeket. Miután összeapplikáltuk a kettőt, tekerjünk el balra, ahol a szekrényben rejtőző zombi meglehetősen örülni fog a hangosbeszélőnek. Innen balra távozzunk, majd két emeletet haladjunk fel, egészen a tetőig. Itt a tőlünk jobbra lévő vízköpőt kell majd a mélybe taszítanunk (azt, amelyik a kép legmás eszközökhöz kell folyamodnunk. Nézzünk fel az órára, amiről hamar levághatjuk a szitut: a szobor, amit elloptunk, bizony itt himbálózik a fejünk fölött… Akkor tehát: irány a vár, annak is a folyosó része, ahol is bal oldal felé, az utolsó szobában hajoljunk ki az ablakon, és nemes egyszerűséggel vágjuk el a kötelet a késünkkel. Miután ezen lépésünkkel jól elijesztettük Gwendelt, már mehetünk is a kutyájáért, amit a nagy menekülésben itt felejtett. Szóval miután magunkhoz vettük a plüss állatot, menjünk dél felé a kastély bejáratához, és rakjuk a kövünket a katapultgépbe. A késsel vágjuk el a rögzítő zsineget, majd konstatáljuk, hogy sikeresen behajítottuk vele a konyha tetején landolt kulcsunkat az épületbe. Menjünk is be érte szaporán! A földről vegyük fel tehát a kulcsot, majd nyissuk ki a szekrényét, és rakjuk bele a kutyát. Miután visszatoltuk a fiókot, tegyük a szilvát a vízbe, amire rögtön ráharapnak a madarak, de ijesszük is el őket gyorsan. Amikor visszakapjuk az irányítást a pottyantós akciójuk után, azonnal ragadjuk meg a szekrényből kilógó piros fonál végét, és állítsunk csapdát a már érkező háziasszonynak is. Egy kicsit beütötte szegény



szépen jobb irányba… Itt haladjunk majd el Gwendel előtt, és a hátsó résznél üssünk rá egyet a kalapácsunkkal a fára, és vegyük fel a lepotyogott szilvát. Ezek után vegyük fel a kannát (könnyű fokozaton a csak a marmonkanna lesz itt, nehéznél az öntözőset is cipelnünk kell), majd látogassuk meg a kis házikót a szalmabálák mellett fent. Be is nézhetünk akár, már amennyiben szükségünk lesz a csőre a földről – és higgyetek nekem: lesz, úgyhogy markoljátok fel keményen –, és távozzatok innen jobbra. Itt szólítsd meg a szobrokat, és kérdezd meg, hogy nem adnák-e kölcsön a kardjukat. Mivel legnagyobb meglepetésünkre válaszolnak, kérdezzük meg tőlük, hogy meddig tart még a műszak… Mivel óránk nincs, így nem tudjuk pontosan megmondani nekik, hogy meddig kell még itt strázsálniuk, úgyhogy menjünk is vissza gyorsan a várba, egészen pontosan abba a szobába, ahol megvakították szegény Gwendelt. Itt a lavórját arrébb lökve máris egy tikos lejáratra lehetünk figyelmesek. Ne is habozzunk soká – látogassuk meg azonnal a helyiséget. Itt egy bázikus nagy piros gomb figyel, ami szinte kéri, hogy nyomjuk meg: így hát cselekedjük is meg ezt a bátor lépést, majd utána rögtön szippantsuk is be a sárkány által kiköhögött füstöt a fújtatónk segítségével. A robot hátjobban jobbra eső szélén van), majd két emeletet lefelé szambázva jobbra távoznunk. Nyissuk ki újra a szekrényt, majd pár dolog szerencsés konstellációjának köszönhetően vegyük fel a konyhából a disznó kiszakadt lábát (plusz a csapnál töltsük meg a kannánkat vízzel), amivel a toronyban lévő feljárónál lévő dobozkát nyithatjuk ki. Tegyük el a benne rejlő szikladarabot, majd fel a lépcsőn a kulcs végett. Ezt a bottal tudjuk majd lepiszkálni innen, de hogy ne távozzunk üres kézzel, lent fújjunk egy kis füstöt az egérlyukba. Bár való igaz, a kulcs még mindig nincs nálunk – egy kicsit talán közelebb jutottunk hozzá, vagy nem? A lényeg, hogy az időt átállítottuk a szobros mutatványunkkal, így máris mehetünk a szobrokhoz a vár kertjében, hogy elkérjük tőlük a beígért kardot. Szobrok nincsenek, van viszont kard – ezt elszebelhetjük bátran, majd téppjünk át a balra található házikóhoz, és kopasszuk meg a benne található birkát… A megkopasztott birkát öntsük nyakon egy jó adag fürdővízzel, majd az általa felköhögött mellékterméket szivattyúzzuk be a sütéményes injekciós tünkkel. Menjünk ki, és bal oldalra kezdjünk el menni, hiszen beszélnünk kell Gwendellel. Illetve hát a kutyájára lenne szükségünk, de hát mint kiderül, a csávókám nagyon csúnyán kamuvak, így a fejét a földbe, ami után csillagokat látva távozott is, szabad területet hagyva ezáltal a mi akciózásainkhoz. Vegyük elő a süteménytöltő kis készüléket, és fecskendezzük a tartalmát a frissen keletkezett lyukba. Ezt pumpáljuk egy ideig a nálunk lévő fújtatóval, míg szállítmányoztatható anyagot nem kapunk. Vegyük fel a takarítónő arcára emlékeztető végterméket, és látogassunk el a bejárathoz, pontosan a katapult gép melletti szerkezethez. Mint láthatjuk, egy arcleolvasó berendezés árválkodik itt – amibe ne is habozzunk belehelyezni az előbb felszedett zöld maszkszerű kelléket. A paszulyon felliftezve hamar besétálhatunk abba a szobába, ahol Pantagruelt tartják fogva! Tegyük a birkáról levágott szörmét a fejére, majd himbálóztassuk be a kamera látóterébe. Húzzuk meg a kart, majd a kulcsunkat használva sétáljunk ki a szemben lévő ajtón (a kutyust időközben elküldtük biztonságosabb helyre). Már nincs sok hátra, csak megnézni a megérdemelt befejezést, melyből minden kiderül: ki volt a kutyatolvaj, mi volt az indítéka, és ki volt a cukorkás tettes – szóval Happy End a javából, remélem, Ti is annyira élveztétek a játékot, mint én.

Bagó Péter

IMPOSSIBLE CREATURES

Tippek és tanácsok

1. A repülő lények nagyon sérülékenyek a légvédelmi tornyokkal szemben, még a legerősebbek sem bírnak el 2-3 találatnál többet. A pályák többségén a gép rengeteg ilyen toronnyal rendelkezik, ezért a légierőnek kicsi a szerepe.

2. A földi torony (soundbeam tower) ellenben nem olyan erős, csak nagy tömegben érdemes használni, viszont nem számít bele az egységlimitbe, tehát védekezésnél nagyon hasznos. Figyeljünk arra, hogy a munkásokra nem lő, és az épületeket sem támadja. Ez előnyös lehet, ha olyan helyen akarunk szenet bányászni, ahol az ellenfélnek csak ilyen védelme van.

3. Bázisunk védelmére, a kritikusabb helyekre építsünk kerítést, de ne falazzuk el teljesen, hanem hagyjunk akkora nyílást, amelyen keresztül egyszerre csak 1-2 ellenséges lény tud bejönni. Még jobb, ha kisebb labirintust építünk a bázisunk bejáratánál, mert így megtörhetjük a támadók lendületét.

4. Minden pálya elején szükségünk lesz gyengébb lényekre, mert a gép kezdés után néhány perccel – amikor még a magas szintű lények nem állnak rendelkezésre – biztosan támad.

5. Főhőseinkre mindig vigyázzunk, mert ha meghalnak, akkor automatikusan vesztünk. Ha esetleg megsérültek, a laborba bevihetjük őket gyógyulni, illetve Rex idővel megkapja a regeneráció képességét is.

6. Az összecsapások során a távolsági támadással rendelkező lények (Chaemeleon, Porcupine, Archerfish, Killer és Perm Whale) előnyben vannak, mert könnyen tudnak célpontot váltani (nem kell rohangálniuk össze vissza), és a repülő célpontokat is tudják sebezni. Azért jó, ha van előttük 1-2 erős közelharci lény, hogy feltartsa a támadókat. A Skunk (görény) Stink Cloud nevű speciális képessége viszont megakadályozza a távolsági támadás használatát a büzfelhő területén belül lévő lények ellen (bentről kifelé viszont lehet lőni).

7. Az Archerfish támadása területre hat, és megfelelő lényekkel kombinálva nagyot is sebez. Fontos viszont, hogy saját lényeinket is ugyanúgy rongálja, tehát ha védekezünk, akkor inkább „Ground Attack" paranccsal irányítsuk.

8. Sose felejtsük el a Genetic Amplifier nevű épületben tuningolni a lényeinket. Mivel ez nem olcsó, igyekezünk csak néhány fajta lényt használni egy időben, viszont ezeket fejlesszük fel maximumra.

9. Ügyeljünk arra, hogy szénből csak korlátozott készleteink vannak, míg az energia gyakorlatilag végtelen mennyiségben rendelkezésre áll.

1. küldetés: Exile

Indulásként hölgyismerősünket küldjük szenet bányászni (jó kis játék ez :)), Rexszel pedig gyűjtsük be a környéken bóklászó semleges – a térkép szürkével jelzi – állatok DNS mintáit (lőjünk rájuk a puskánkkal). Ezt egyébként minden küldetésben tegyük meg, így juthatunk újabb fajokhoz, melyekből vadállatainkat mixelhetjük. Felfelé haladva belebotlunk egy faluba. A vezető megkér bennünket, hogy segítsünk a szigeten lévő dögök elpusztításában. Lucyval építtessünk egy Creature Chambert, majd tervezzünk egy lényt (javaslom a Porcupine keverését a Mountain Lionnal, így erős távolsági támadásra képes egységünk lesz). A mozdonyban fejlesszük ki a 2. szintű lények építésének jogát, majd amint megvan, termeljünk 8-10 állatot. Ha készen vannak, induljunk el velük, és tisztítsuk meg a szigetet az idegen lényektől.

2. küldetés: Renewal

Feladatunk a szomszédos szigeten lévő üzemanyagraktár meghódítása. Amikor megkapjuk az irányítást, fejlesszük ki a 2. szintű lényépítést (mint az előző küldetésben), Lucy menjen bányászni. Azonnal támadás ér bennünket, de ne aggódjunk. Amint lehetséges, kezdjük el termelni a lényeinket, és szép lassan le tudjuk gyűrni a támadást. Ezután Rexszel és egy nagyobb csapattal induljunk el a szomszédos sziget raktára felé. Az ottani ember átáll hozzánk (egyszerű munkásként funkcionál a jövőben). Vonuljunk vissza a mozdonyunkhoz, majd kis közjáték után áttelepülünk az üzemanyagraktárhoz. Építsünk még egy munkást, közben egy nagy csapattal és két főhősünkkel induljunk jobbra, hogy megtaláljuk a Genetic Amplifier nevű épületet. Verjük le a védelmet (vigyázzunk az amplifier épségére), majd Lucyval vizsgáljuk meg (jobb gomb az épületen), és máris lehetőségünk van ilyet is építeni (ezzel kicsit feljavíthatjuk lényeink tulajdonságait). Romboljuk le a most már feleslegessé vált ellenséges épületeket, és nyomuljunk tovább dél felé, hogy megsemmisítsük az ott lévő bázist is.

3. küldetés: Fathers and Sons

Mindenekelőtt építsük ki bázisunkat, és hozzunk létre egy ütőképes sereget. Ezután induljunk el felfelé, ahol alig 1 képernyővel odébb találunk egy fejlettebb erőművet (Geothermal Generator) néhány

ellenséges lény őrizetében. Lucyval analizáljuk, így mostantól ilyet (csak gejzírekre lehet) és Workshopokat (a melósok ide is le tudják rakni a szenet) is építhetünk. Sőt, tudósnőnk innentől kezdve a szabotázshoz is ért, amivel remekül lehet épületeket rombolni. Fejlesztgessünk egy kicsit, majd indulunk el balra felfelé. Itt hamarosan találkozunk egy eszkimóval, aki feltárja nekünk az ellenséges épületek pozícióját. Nem sokkal odébb egy új épület – a Soundbeam Tower lehet a miénk, amely ebben a játékban a védelmi ágyú szerepét tölti be. Ebben a kereszteződésben álljunk meg egy darabig, és lényeinket rendezzük csatasorba (stand ground), a felső völgyből és bal oldalról érkező ellenség fogadására. Egy kétsoros Porcupine „tüzérség" áttörhetetlen a 3 ellenséges bázisról özönlő lények számára. Közben fejlesszük fel lényeinket, és vigyük föl a maximumig a létszámot. Amint ezzel megvagyunk, probléma nélkül nyomulhatunk tovább. 30-40 szörnyünkkel szemben a gép nem tud ellenállni. Romboljuk le az összes bázist, végül menjünk apánk laborjához. Miután az itt ránk támadó szörnyet elintéztük, mehetünk is tovább.

4. küldetés: Ship Wreck

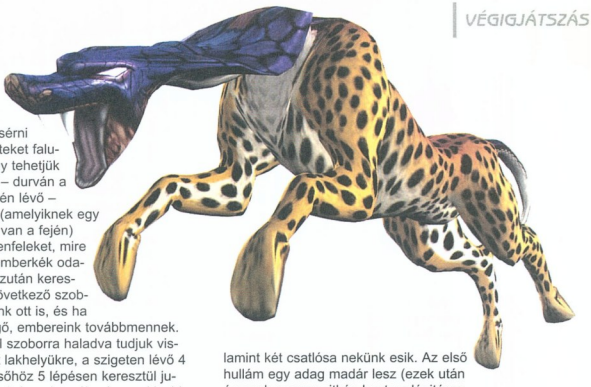
Ismét bázisunk kiépítésével kezdjük. Ebben a küldetésben már Rex is képes beavatkozni a harcba neurotoxin puskájával. Ez igen erős fegyver, legalább 400 HP-t sebez, csak kicsi a tűzgyorsasága, és főhősünk nem használja automatikusan. Durván 9 perc elteltével érkezik az első támadás, amelyet egy repülő bálna indít meg néhány gyengébb egység társaságában, ezért jó, ha eddigre van némi tüzérségünk. Miután megerősödtünk, irány felfelé – sajnos az úszó lényeket (amelyeket esetleg a Lobster illetve Polar Bear részeinek felhasználásával terveznénk) még nem építhetünk, mivel ezekhez egy speciális épületre (Water Chamber) van szükség. Ennek a terveit az ellenségtől kell ellopnunk. Ugyanez igaz a repülőkre is. Így a felfelé lévő két bázist hagyományos módon semmisítsük meg. Miután ez megtörtént, ellenfelünk – Whitey Hooten – kikel magából, és ordítozni kezd, melynek eredményeként megnyílik az út a főbázis felé. Itt először a generátortelepet, majd magát az állomást kell megsemmisítenünk, illetve az ott lévő jégbe fagyott bálnavadász hajót. Arra figyeljünk, hogy a lavina bekövetkezése után az ellenfél vizi lényekkel folyamatosan támadja mozdonyunkat lentről, egy alkalommal még egy sétáló bálna is érkezik, így tartalékoljunk néhány pofozógépet itt is.

5. küldetés: Trial by fire

Ezúttal már trópusi tájakon tevékenykedünk. Miután megnéztük az átvezető filmet, rohanjunk Rexszel a faluba, miközben a többiekkel elkezdjük bázisunk felépítését. Amint beszéltünk a falubeliekkel, megkapjuk az Archerfish DNS mintáját, amely segítségével képesek vagyunk olyan lényeket létrehozni, melyek el tudják oltani a tüzet. Építsünk pár ilyet (a lény feltétlenül tudjon földön járni, és legyen meg a Water artillery képessége), és oltsuk el a tüzeket – támadjuk őket, mintha élőlények lennének. Siessünk, nehogy leégjen a falu, vagy elérje a tűz a mozdonyunkat. Amint megmentettük a lakosságot, jutalmat kapunk – a Dragonfly DNS-ét. Oltsuk el mindenhol a tüzet, és új feladatot kapunk – le kell győznünk a szigeten lévő ellenséges erőket. Változatos támadásokra készülhetünk – jönnek repülő lények, és „vízköpő" tüzérség is. A sziget két része közt az úszni nem tudó lények csak 1 helyen, a középtájon lévő gázlón tudnak átjutni (ahol a vízben két szikla gőzölög). Ezen a pályán több érdekes épületre is szert kell tennünk a győzelemhez. A tüskés kerítésben (Bramble Fence) sok érdekes nincsen, de a repülő egységekhez szükséges Air Chamber és az Anti-air Tower igen hasznos. Ez amellett, hogy hatékony védelmet nyújt a repkedő lények ellen (sajnos annyira erős, hogy nem is érdemes részünkről szárnyasokkal támadni), plusz 1000 energiáért cserébe felfedi a térképen lévő összes épületet – és rövid időre az ellenséges lények pozícióját is –, ezért amint lehet, a radarfunkciót egyszer kapcsoljuk be a mozdonyunknál. Nekem a legjobban a rák (Lobster) alapú lények jöttek itt be, mivel erős páncélzatuk és regenerációs képességük jó védelmet nyújt.

6. küldetés: Flying machines

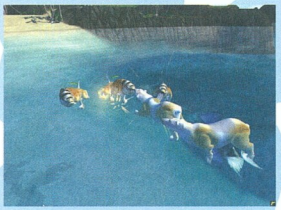
Rövidnek induló küldetés, de a végén itt is az lesz a feladat, hogy teljesen letakarítsuk az ellenfelet. Elsőként hozzunk létre egy bázist, és építsünk egy nagyobb sereget, mielőtt felderítésre indulunk. Ezután irány a sziget belseje. Menet közben takarítsuk le az ellenséges épületeket, és számítsunk arra, hogy amint akcióba kezdünk, egy nagy adag ellenség szakad ránk. Kezdetben nekem szárazföldi lények jöttek, aztán az első filmbejátszás után rengeteg szárnyas jószág próbált ellenállni. Amint eljutunk a sziget közepére, új feladatot kapunk: védjük meg a hozzánk átállt szerelőt, amíg megjavítja a gyrokoptert. Itt a legnagyobb gondot a rengeteg „vízköpő" lény okozza, amelyek jobbról, a víz felől érkeznek. Itt van egy barlang, aminek a szájánál kettesével jelennek meg az archerdillok. A legjobb, ha beállítunk közvetlen a barlang szája elé 6-8 úszóképes és regenerálódó állatot, azok legyilkolásszák a megjelenő lényeket. Amint megreparálták a koptert (ami egyébként egy szimpla szállítójármű, de széngyűjtésre is jó), jön a végső küldetés – a teljes ellenséges bázis leirtása. Kapásból ennek az új küldetésnek a megjelenésekor bázisunkat a víz felől néhány elektromos bálna fogja megtámadni, ezekre számítsunk. Ezután készüljünk fel a sziget másik oldalának a meghódítására, amit csak a gyrokopter segítségével tudunk elérni, ugyanis sem vizi, sem földi átjáró nincsen. Dobjunk le néhány egységet a sziget jobb alsó sarkába, és hozzunk létre ott is egy bázist, lehetőleg 2-3 Creature Chamberrel. Ezután építsünk egy masszív sereget, minden csapatunkat ide összpontosítva, és induljunk meg felfelé. A gép előszeretettel fog madarakkal és archerdillokkal támadni, óriási számban. Összpontosítsuk támadásainkat az egységgyártó épületeire (Water, Air és Creature Chambers), és vál-



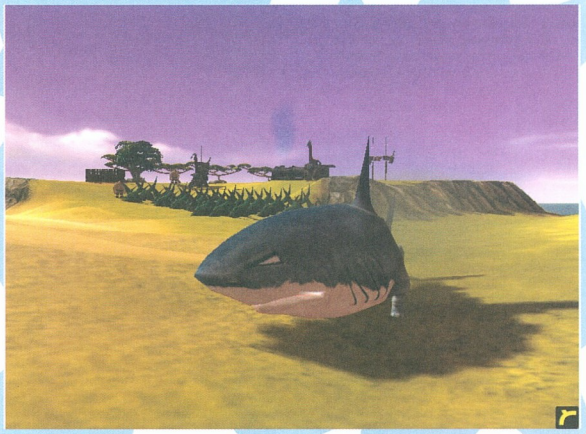
tozatos összetételű seregekkel támadjunk. Jó, ha van egy-két görény (skunk) alapú lény minden hullámban, ezeknek a stink képessége ideiglenesen védelmet ad a távolsági támadásokkal szemben. Az is hasznos, ha 7-8 úszóképes „légvédelmi" lényt (lobster+porcupine kombináció például) felviszünk a sziget jobb oldala mellé, nem a part közvetlen közelébe, hogy ezeket folyamatosan támadják az ellenség repülő szörnyei (de a szárazföldiek ne érjék el ezt a csapatot). A lényeg, hogy folyamatosan ostromoljuk az ellenfelet, ne hagyjuk, hogy lényeket halmozzon fel, küldjünk egymás után folyamatosan támadó hullámokat, legalább 20-30 szörnyet egyszerre. Jó darabig el fog tartani, amíg sikerül minden épületet megsemmisíteni, ez a küldetés igazi kihívás az eddigiek után.

7. küldetés: A Friend in need

Első feladatunk az elrabolt bennszülöttek kiszabadítása. A pálya elején építsük ki bázisunkat, és fejlesszük fel. Körülbelül 10 percig egyáltalán nem fog zaklatni az ellenfél, és még ezután sem hoz nagy erőket (3-4 gyenge lényre számíthatunk). Eddigre viszont remélhetőleg már sikerül egy kisebb



hadsereget összehozni – a krokodil+kaméleon kombó egész jó választás lehet ezen a pályán, mivel tud úszni, regenerálódik, s még távolra is támadhat. Ha sikerült 6-7 ilyet összehozni, induljunk meg a térképen is jelölt helyre kiszabadítani a foglyokat. Nem őrzik őket erősen, mindössze néhány ágyú és egy gyenge lényeket termelő Creature Chamber vár bennünket. Miután leromboltuk a börtön falait, új feladatot kapunk:



vissza kell kísérni a bennszülötteket falujukba. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a – durván a térkép közepén lévő – szobor körül (amelyiknek egy piros korona van a fején) kiirtjuk az ellenfeleket, mire a kis néger emberkék odaszaladnak. Ezután keressük meg a következő szobrot, takarítsunk ott is, és ha tiszta a levegő, embereink továbbmennek. Így, szoborról szoborra haladva tudjuk visszavinni őket lakhelyükre, a szigeten lévő 4 faluba. Az elsőhöz 5 lépésen keresztül jutunk el, az utolsó szobornál már egy kisebb bázis is van. Amint megvagyunk, jutalmul megkapjuk a Piranhát. Folytassuk tovább a kísérgetést tovább a szigeten a maradék emberekkel. Az ellenállás egyre erősebb lesz az ellenség részéről, ezért menet közben folyamatosan erősítsük saját csapatunkat is. Bázisunknál szerencsére nem lesz támadás, így minden erőnket erre a feladatra fordíthatjuk. A második falunál már igen erős védelemmel találkozunk, teknős és víziló mutánsokat kell legyőzni. Különösebb trükk nincsen, ontsuk a lényeket, és nyomuljunk előre (én végig a már említett krokodil alapú lényt használtam). Figyeljünk arra, hogy a térkép közepén, a vízen is van egy magányos ellenséges Water Chamber, ezt minél hamarabb intézzük el. Minden egyes falu elfoglalásakor újabb lények DNS-ét kapjuk ajándékba a bennszülöttektől – ezen a pályán más módon nem lehet újdonságokat szerezni. Felhívom a figyelmet a teknősre (Snapping Turtle), ami nagyon jó védekező értékkel rendelkezik, a későbbiekben hasznos lehet.

8. küldetés: The wicked sky witch

Itt az idő, hogy elintézzük Velikát. A küldetés elején először a repkedő gorillákat kell leszednünk, ezek felderítőként funkcionálnak. Rex egyedül elegendő a leverésükre, de a biztonság kedvéért építhetünk egy légvédelmi tornyot is. Miközben irtjuk a felderítőket, építsünk bázist, és nézzünk körül az új fajok után. Alig 7 perc elteltével azonban mindenképpen lelepleződünk, és Velika, valamint két csatlósa nekünk esik. Az első hullám egy adag madár lesz (ezek után én csak nagyon ritkán kaptam légitámadást), majd egy nagy csoport szárazföldi lény. Igyekezzünk hamar erős állatokra szert tenni, ezért az első néhány viszonylag nyugis percben cserkésszük be a vízilovat (Hippopotamus) és az orrszarvút (Rinoceros). Ezek – kombinálva mondjuk a kaméleon regenerációs és távolsági támadási képességével – nagyon hasznosak tudnak lenni. Mindenesetre kezdetben feltétlenül építsünk 2-es és 3-as szintű lényeket is, hogy vissza tudjuk verni az első pár támadást. Jó szolgálatot tesz ezen a pályán a kerítés, főként az északról jövő támadások ellen. Tegyünk a védelmi vonalba 3-4 ágyút (ezeket is fejlesszük fel), rakjunk köréjük pár – lehetőleg regenerálódó – lényt, és így egész erős védelmünk lesz. Figyeljünk arra is, hogy lentről, a vízen keresztül is rendszeresen betámadnak ellenfeleink, és szeretik az ott bányászó henchman-eket lecsapni. Ezért a bázisunk bal oldalán, a parton építsünk fel egy egybefüggő kerítést. Ahogy van egy kis lélegzetvételnyi szünet, próbáljuk megszerezni a két legközelebbi (bázisunktól felfelé és jobbra lévő) széntelep fellett is az uralmat, ez nagyon fontos, ugyanis ezen a pályán gyorsan fog fogyni a szén, a gép hamar feléli a tartalékait, és egyre pofátlanabbul próbálja megszerezni a nálunk lévő készleteket. Amint sikerül 6-8 erősebb lényt tartalékolnunk, indítsunk támadást a sziget széle mentén (ha tudnak úszni lényeink, az még jobb). Nálam a térkép jobb alsó sarkán tanyázó ellenfelet volt a legkönnyebb megsemmisíteni, rajta átjutva pedig már támadhatjuk Velikát is (ő a sziget jobb felső sarkán tanyázik). A küldetés megnyeréséhez elegendő csak őt leverni, nem kell mindkét emberét is elintézni. Ez a pálya főként az elején nehéz, ha az első 20 percet túléltük, és sikerült stabil védelmet kialakítani, plusz tudunk 5-ös szintű lényeket létrehozni, akkor már nem lesz nagy gond, mert ellenfeleink többen vannak ugyan, de gyengébb állatokkal támadnak. 8-9 Rino+Kaméleon kombinációjú lénnyel gond nélkül lehet előretörni.

9. küldetés: Mouth of the beast

Elég szadista küldetés, az első negyed óra pokoli nehéz. Az ellenfél egyre erősebb szörnyekkel támad, meg kell próbálnunk kitartani, amíg Lucy meg nem javítja a mozdonyunkat, és át nem helyezi a bázist nyugodtabb helyre. Induló embereinkkel kezdjünk el bányászni, illetve építsünk a vonattól balra egy védelmi vonalat. Az idő nagyon kevés, próbáljunk meg 3-4 tornyot létrehozni, plusz legalább 3. szintű lényeket gyártani. Valószínűleg terveznünk kell ideiglenesen néhány gyengébb fajt, mert lényekre mindenképpen szükségünk van a támadá-

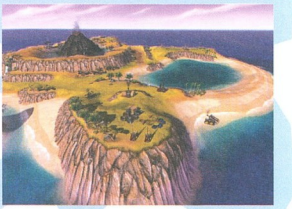
sok visszaveréséhez, de ennél magasabb szint eléréséhez nem lesz időnk. Az első néhány hullám szárazföldi lesz, de a végén jön egy rakat madár (1 légvédelmi torony elég jól elvan ezekkel), és lentről 3 halfajta is. Ha sikerül 15 percig kitartani, akkor nyugisabb szakasz jön. Az új helyen fejlesszünk fel mindent, és készüljünk a lentről jövő támadásra – vigyázat, úszóképes lényekkel jobbról is támadhat az ellenfél. Helyünkkel együtt egyébként feladatunk is megváltozik, meg kell semmisíteni az ellenséges labort, VAGY le kell rombolni az ellenfél 4 generátorát. Ez utóbbi a könnyebben elérhető cél, mivel gyakorlatilag védtelenek a víz felől érkező távolsági támadásokkal szemben, és még akkor sem küld a gép néhány lényt a védelemre, ha támadni kezdjük ezeket. 5-6 Hippomeleon (víziló kaméleon fejjel) nyugodtan körbeúszkálhat a térképen, és a vízből lerombolhatja ezeket (kivéve a bázisunktól délre lévőt, de ezt meg csak egyetlen ágyútorony őrzi). A generátorok megtalálása se probléma, ha elnyomunk egy radart a központi épületből. Figyelem, a sziget jobb oldalán (nem messze az eredeti bázisunktól) az egyik generátor a vízben van! Amíg a támadó csapattal módszeresen meglátogatjuk ezeket a célpontokat, rendezkedjünk be védelemre, masszív támadások érkeznek úgy a 27. perctől kezdve. Az első hullám egy adag madár lesz, utána pedig főként délről érkeznek távolsági támadással rendelkező lények. Használjuk a kerítést az ellenfél csapatainak terelgetéséhez, építsünk szűk folyosókat, ahol csak 1-2 lény tud egyszerre támadni, a mi lényeink pedig szintén valamilyen kaméleon támadással rendelkezők legyenek. Mögöttük helyezzünk el 1-2 görényt, hogy a büzfelhőjükkel extra immunitást kapjunk a távolsági támadások ellen. 4-5 védelmi torony (felfejlesztve) szintén nagyon hasznos. Ez a védelem elég erős, de igyekezzünk, mert ahogy halad előre az idő, egyre erősebb támadóhullámok jönnek, és a gép több irányból is próbálkozhat. Ha elég korán megkezdtük a generátorok lepusztítását, akkor ki tudunk tartani, ameddig kell. Szénre nem kell nagyon ügyelni, több lelőhely is van a birtokunkban, de a régi bázisunkhoz is leküldhetünk 1-2 embert néhány szörny társaságában – ezek csak arra kellenek, hogy az ellenfél pofátlan munkásait leverjék, a gép minden erejével a bázisunk támadására összpontosít, másra nem figyel. Szerencsére.

10. küldetés: Invasion

A tervezők nem fukarkodtak a feladatokkal: le kell vernünk 4 bázist,

továbbá meg kell semmisítenünk a gyár összes épületét, ahol a fejlettebb mobil állomásokat gyártják. Ez utóbbi a legerősebb ellenfél, ugyanis már kezdettől fogva teljesen ki van építve, míg a másik 4 velünk egy szintről – azaz gyakorlatilag nulláról – indul. Ezt kihasználva az elején simán le tudjuk rohanni az első ellenfelet. Ehhez induljunk el Rexszel és Lucyval felfelé – nagyjából velünk egy szinten, csak északabbra, a völgyben találunk rá. Mivel még csak henchmanjei vannak, Lucyval kezdjük felrobbantani azokat az épületeket, amiket lehet (sajnos a

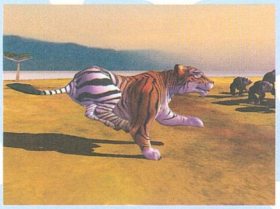
labort nem). Mivel Rex nem támadhat henchman-re, menjünk vele tovább. A következő völgyben (megint egyel északabbra) van a következő ellenfél. Itt már alapból van három szörny, ezeket semlegesítsük, majd vonuljunk vissza. Közben a mi bázisunknál villámgyorsan fejlesszünk, és érjük el minimum a 2-es szintet – természetesen először henchman-ekre és energiatermelő állomásokra költsünk. Amint lehetőségünk van rá, Lucyval építsünk az első ellenfél mellett egy Creature Chambert, és gyártsunk le pár alacsony szintű lényt. Ezekkel taroljuk le az első ellenfelet. Sajnos a második bázist már nem lehet így legyakni, ugyanis nagyjából 7 perccel a kezdés után egy nagyobb adag lény jön fentről, a gyár színeiben (vörös). Ezért az első ellenfél kinyírása után – sőt, ha Lucy ráér, akkor már közben is – kezdjünk tőle kissé balra egy védelmi rendszer kiépítésébe. Fejlesszünk, amilyen gyorsan csak tudunk, építsünk 1-2 légvédelmi tornyot, az eredeti bázisunknál is. Hamarosan megindul az ostrom – 4 ellenséges bázis fogja ontani ránk a lényeket. Védekezzük ki őket – annyi könnyítést kapunk, hogy a szárazföldi lények csak egy irányból jönnek (arról, amerre Rexszel már leirtottuk a kezdő szörnyeket), rajtuk kívül csak gyengébb repülő állatok támadnak néha, de mindig fentről. Így az induló helyen – a mozdonyunknál – szárazföldi védelemre nem kell költeni. Ezután én csak védekeztem és erősödtem. A legtöbb gondot a hangya-elefánt hibridek jelentik, ezek baromi erősek közelharcban, és csoportosan érkeznek. Körülbelül 1 óra elteltével a gépi ellenfelek felélik szénkészletüket – nekünk pedig még mindig van bőven (3 lelőhelyünk van, sőt a sziget jobb partján, egy fennsíkon is találhatunk még szenet, ezt a gép nem használja fel). Innentől kezdve ellentámadásba mehetünk, és leverhetjük a maradék bázisokat. Arra ügyeljünk, hogy a gyár még ekkor is bőven rendelkezik utánpótlással, és nyomja magából a lényeket. Ezért a legjobb, ha helikopterrel a hegyek tetejére telepítgetünk 2-3 távolsági harcra alkalmas lényt, így legalább a hangyák nem tudnak kárt okozni. A küldetésnek vége, ha az összes ellenséges épületet megsemmisítjük.



11. küldetés: Proof

Ebben a küldetésben Lucy nélkül kell boldogulnunk – ugyanis őt kell megkeresnünk. Ez önmagában nem nehéz feladat, csak Rexszel végig kell követni a hölgy lábnyomait, melyek végeredményben az egész szigeten körbevezetnek bennünket. Ami a nehézséget okozza, az 3 kisebb bázis, a hozzájuk tartozó lényekkel együtt. Ez a pálya az eddigiekhez képest egészen egyszerű, és viszonylag könnyű is. Nem kell rohanni, először építsük ki saját bázisunkat, és hozzunk létre egy védelmi vonalat a tőlünk felfelé található széntelep után (ne a közvetlen a kezdési helyen lévőnél, hanem feljebb). Így 3 bányánk lesz, ami több mint elegendő nyersanyagot biztosít – a harmadikat induló helyünktől balra, kissé feljebb találjuk. Az ellenféltől semmilyen meglepetésre nem kell számítanunk – csak ebből az irányból, és csak szárazföldi lényekkel támad, ezek viszont egyre erősebbek lesznek, a végén skorpió alapú állatok jönnek, amelyek komoly ellenfelek, de csak közelharcban. Igaz, viszonylag hamar jön a támadás, ezért elő-

először néhány gyengébb lényt is építsünk, majd szép fokozatosan fejlesszük fel állomásunkat az 5. szintig. Gyártsunk pár úszóképes, távolsági támadásra alkalmas teremtményt, és ezekkel romboljuk le először a sziget jobb alsó részén lévő ellenséges telepet (ez a legnagyobb), majd ezután a többi partmenti létesítményt. A vízben mindig biztonságban leszünk ellenfelünk szörnyeitől – legalábbis nekem nem jött egy olyan se, amelyik tudott volna úszni. Hasznos lehet néhány szárnyas jószág is, a légvédelmi tornyok hatótávolságán kívül büntetlenül garázdálkodhatnak – például vadászhatnak az ellenséges henchman-ekre a széntelepeknél. A gép nagyon kevés légvédelemre is alkalmas lényt használ. Miután jól legyengítettük az ellenfelet, elindulhatunk Rexszel



figyelmet Rexre, majd amikor mindenki őt támadja, rohanjunk be Lucyval, és romboljuk szét a létesítményt. Ha nem tesszük, akkor a 3 perc leteltével innen is megindul a lényáradat, amit elég nehéz lenne kivédeni, így viszont nem lesz velük gond. Ezután vonuljunk vissza, és kezdjünk fejleszteni. Az ellen hamar támad, így feltétlenül tervezzünk 1-2 alacsonyabb szintű lényt, hogy tudjunk védekezni. Elég hamar megjelenik a henchman-eknél a gyógyítás funkció, ha ezt kifejlesztjük, akkor a regenerálódásra képtelen szörnyeink elveszett életerejét is tudjuk – igaz, elég lassan – pótolni. Amint van elég felesleges energiánk, nyomjunk el egy radart, hogy meglássuk, merre vannak a gépnek szénbányái és termelő épületei. A hozzánk közel lévő – gyengén vagy egyáltalán nem védett – létesítményeket romboljuk le. Bár a szörnyroham enyhülhet egy kicsit, eddigre a gép is eljut az 5. szintig, és elkezdi termelni a water artillery típusú fajokat. Ezek nagy tömegben nagyon pusztítóak, mert támadásuk területre hat, ezért a védekezés sem lehet afféle passzív beállás, mint az előző küldetésekben. Némi előnyt jelenthet a görény stink cloud képessége, de ez is elég csekély segítség. A legjobb, ha megkeressük és leromboljuk az

Lucy nyomában. Vigyünk magunkkal csapatokat is, mert egy-egy helyen jelennek meg a semmiből ellenséges szörnyek. Több elhagyott falut is végig kell látogatnunk – ha valahol nem kapunk filmbejátszást, akkor pusztítsuk el a közelben lévő idegen – piros – épületeket. Amint az utolsó helyet is elértük (ez egyébként a legnagyobb, mostanra már valószínűleg romokban heverő telep mellett van), Lucy előkerül, és mehetünk is tovább.

12. küldetés: The good doctor

Ezúttal Dr. Gangliont, ezt a Quasimodóba oltott Frankensteint kell legyőznünk. Az első földi támadás már nagyon hamar, alig 3 perc elteltével megérkezik, ezért sietnünk kell. Két főhősünkkel menjünk a bázisunktól jobbra, fent lévő tóhoz. Itt 4 szörny társaságában egy lénytermelő épület áll. Tereljük a ellenfél összes Water Chamberjét (2 vagy 3 darabbal indul), mert ezek nélkül nem tud ilyen lényeket építeni. Arra figyeljünk, hogy nehogy újraépítse ezeket – rendszeresen ellenőrizzük radarral a térképet, és romboljuk le azonnal szárnyas állatokkal az újonnan felhúzott épületeket. Ha nincs Water Chamberje, átáll légierő (erős madarakra készüljünk), valamint böhömnagy cetlények és ködobáló állatok termelésére, amelyeket azért már jóval könnyebb legyőzni – még a régimódi védekezéssel is. Minden fontosabb épületünket és szénlelőhelyünket biztosítsuk 3-4 légvédelmi toronnyal – a fennsíkokon biztonságban vagyunk a földi támadásokkal szemben. Amint sikerült így stabilizálni a helyzetet, fejlesszük fel lényeinket maximumra, és készítsünk elő egy csapásmérő sereget. Ahelyett, hogy megpróbálnánk harcolva végigmenni a szigeten, és leküzdeni a folytonosan özönlő lényeket, trükközzünk! Ugyan Ganglion bázisa csak szárazföldön, és egyetlen irányból közelíthető meg (a légvédelem nagyon erős a laborja körül), van egy gyenge pontja: a laborból lefelé van egy keskeny földnyelv, ami kiesik a lényeinek az útvonalából. Innen könnyű megrohamozni az ellent. Ennek legalsó csücskére helikopterrel dobjunk le egy melóst, és építsünk 1-2 Creature Chambert, majd a legerősebb lényeinkből termeljünk le egy nagy adagot – 12-14 darab elég. Csak akkor támadjunk, amikor megvan a teljes sereg. Valószínűleg az első hullám még fennakad a védelmen, de egy újabb támadás biztosan lesöpri Gangliont a színről. A fő cél a központi épület megsemmisítése, ha ez megvan, mehetünk is tovább.

13. küldetés: The gate

Feladatunk, hogy a bevezetőben látott kaput kinyissuk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a kék bázisnál megsemmisítjük a Creature Controllert, majd leromboljuk a piros bázist is. Lucy társaságát érthető okokból – King Kong elvitte az előző pálya végén – mellőznünk kell, Ganglion pedig ugyan mellénk állt, de nem használhatjuk semmi értelmesre. Mindössze a küldetés kezdetén horrorizál, hogy jönnek a nagy szörnyek, siessünk. Nos, egy fog is jönni, durván 12 perc elteltével. Ennyi időnk van, hogy kiépítsük állomásunkat, de nem kell nagyon rettegni, néhány közepes erősségű lény és Rex puskája elég erős ahhoz, hogy legyőzze. A szokásos módon kezdjünk bele az építkezésbe, de fordítsunk különleges figyelmet a légvédelemre, ugyanis a gép elég korán elkezd jó erős madarakkal támadni. Legalább 4-5 torony legyen az állomásunk közelében, amelyeket folyamatosan felügyeljünk, és minden légitámadás után javítsunk is meg. Az ellenség mindig lentről érkezik, az egész küldetés során nem lesz semmilyen meglepetésszerű hátbatámadás. Így minden erőnket összpontosíthatjuk a délen lévő földnyelvre. Arra figyeljünk, hogy úszóképes lényekkel néha indít támadást a konkurencia, tehát legjobb, ha közvetlenül a laborunknál állítjuk fel a védelmet. Bázisunktól balra van néhány kék épület – és rengeteg szén. Ugyan a játék elején ez az állomás passzív, ne várjuk meg, míg üzembe helyezik, amint van néhány közepes szörnyünk, romboljuk szét. Még két dolgot tegyünk meg a küldetés elején, amíg nyugalom van. Feltétlenül keressük meg a gyilkos bálnát (killer whale), remek jószág. Rákkal kombinálva (Lobster) baromi erős szörnyet kapunk, képes távolsági támadásra, jó a közelharcban, ren-

geteg élettereje van, és a páncélzata is kiváló (a tuningról se feledkezzünk meg). Kis kombinálással még az úszás és a regenerálódás képességét is megkaphatja. Ugyan 5. szintű és borsos az ára, de ezen a pályán nincs ellenfele – ha sikerül 3-4 ilyet kigazdálkodnunk, akkor ezek gond nélkül kivédik a gép szárazföldi támadásait. 10-15 lénnyel pedig könnyedén támadhatunk.
A másik teendőnk, hogy egy melóssal szaladjunk le a földnyelven, és a jobbra illetve balra lévő szénтelepeket kerítsük el tövisekkel. Mivel a gép hamar feléli a készleteit, elég korán (körülbelül 40 perc elteltével) már a mi szenünkre kezd pályázni, ám ezzel a trükkel megfosztjuk a nyersanyagtól. Néha ugyan utat nyit henchman-jeinek, ilyenkor csapjunk oda, és falazzuk el megint a területet. Mielőtt nekirontunk az ellenfél bázisainak, puhítsuk meg őket a vízből water artilleryvel. Ha leszedtük a sziget tetején vagy alján, a két oldalát elválasztó hegyláncról a légvédelmet, helikopterrel dobjuk át tüzérségünket a másik oldalra is, és taroljuk le a vízből a piros bázist is. Csak a levegőből számíthatunk támadásokra, ám ha megsemmisítjük a gép Water Chamberjeit, akkor repülő lényeket sem tud majd gyártani (mert azokban is vannak halkomponensek). Végeredményben ezen a pályán az első 20 perc a kritikus, ha megvan a szuperlény, és kimerül a gép nyersanyagkészlete, akkor gyerekjáték az egész.

14. küldetés: The Island of Crazies

A legnagyobb nehézségünk ismét a küldetés elején van. Negyed óránk van ugyanis arra, hogy a sziget közepén lévő épületet megsemmisítsük (itt van a szigetet megfertőző vírus ellenszere). Amellett, hogy a hely szörnyekkel és néhány toronnyal is védve van, még az is nehézséget okoz, hogy lényeinkre is hat a vírus, aminek következtében először semlegessé válnak (nem irányíthatjuk őket), idővel pedig ránk is támadnak. A rendelkezésre álló 15 perc nagyon kevés. Rögtön kezdjünk építkezni, a védelemmel nagyon ne foglalkozzunk. Amíg a bázisunkon tevékenykedünk, óvatosan törjünk előre Rexszel, és az utunkban álló lényeket próbáljuk elintézni. Lehetőleg mindig csak egyet haragítsunk magunkra, ne az egész csapatot. Mivel ezek a szörnyek még alacsony szintűek, Rex elég jól megbirkózik velük, de amint lehet, adjunk néhány (nem sok, elég 2-3) gyengébb lényt mellé. Hogy csökkentsük az átállás esélyét, a Creature Chamberünket építsük minél közelebb a megsemmisítendő objektumhoz. Kicsit várjunk, amíg elég nyersanyag gyűlik össze (10-12 lényre való), és villámgyorsan gyártsuk le a támadó csapatot. Lehetőleg legyen 2-3 barrier destroy képességű szörnyünk is, hogy hamar tudjunk az épülettel végezni. Számítsunk rá, hogy a gépnek itt is van egy gyára, ahonnan szeret nagy csomó lényt előhozni. Ha sikerül megszerezni az ellenanyagot, akkor Rex mostantól immúnis lesz a fertőzésre. A szörnyeinkre ez csak akkor igaz, ha megmártóznak a kék tócsában, e nélkül úgy láttam, hogy továbbra is elpártolnak tőlünk. Új feladatot is kapunk, meg kell semmisíteni az ellenfél központi épületét – ez a sziget jobb alsó részén van. Első tevékenységünk a légvédelem létrehozása legyen – minden kritikus helyet legalább 4-5 légvédelmi toronnyal védjünk, mert heves légitámadások érkeznek (az induló bázisunkra is). Ahol a gyógyszert megszereztük, hozzunk létre egy előretolt állomást, és álljunk be védekezésre. Így elég sok szénтelep lesz a mienk. A gép a légitámadások mellett folyamatos földi ostromot is indít – szerencsére ezt csak egy irányból tudja megtenni. Nálam alkalmanként vízen keresztül is jött, és a laboromat is támadta, ezért tartsunk itt is pár erősebb állatot (lehetőleg fönt gyártsuk le őket, hogy „megfürödjenek" a kék tócsában). Amint van időnk, szedjük össze az új lények DNS-ét, ezekből jó erős katonákat gyárthatunk. Ha kellően megerősödtünk, indíthatjuk a támadást. A leggyorsabb vízen keresztül, a sziget jobb oldala mentén támadni, így nem kell átrágnunk magunkat a gép teljes védelmén. Arra azért számítsunk, hogy amint pusztítani kezdünk itt, az ellenfél reagálni fog, és megpróbálja leverni a támadó csapatunkat. Ezért jó erős egységekkel jöjjünk, és inkább várjunk egy kicsit, mintsem gyenge csapattal próbálkozzunk.

15. küldetés: Seeds sown

Elérkeztünk az utolsó pályára, feladatunk Ganglion és Julius bázisának megsemmisítése. A küldetés elején kapunk néhány lényt a szokásos munkáscsapat mellé. Azonnal induljunk felfelé kis hadseregünkkel, hogy a közvetlenül felettünk lévő Ganglion állomást megsemmisítsük – ezzel nemcsak az akadályozzuk meg, hogy erről is támadjon, hanem egy szénlelőhelytől is megfosztjuk. Ezután védekezzünk a saját bázisunknál, amíg fel nem tudunk a 4.-5. szintig fejlődni. Amint megvan, két irányba támadjunk – egyrészt Ganglion főbázisa felé a szárazföldön keresztül, hogy további 2 szénlelőhelyet biztosítsunk magunknak, valamint a térkép jobb oldala mentén, a vízen. Itt elég 3-4 nagy erejű lény, hogy elpusztítsuk ellenfeleink Water Chamberjeit – ezzel azt előzzük meg, hogy erről támadjon (a szárazföldről csak nálunk lehet lejutni a vízbe), és megakadályozzuk azt is, hogy a 12. küldetésben már ismert utálatos water artillery alapú szörnyeket tudjon termelni. További előny, hogy a térkép két felső sarkában lévő szénbányától is megfosztjuk ellenfeleinket. Ekkorra már biztos, hogy tel-

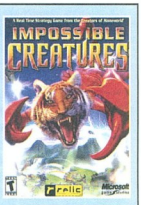
jes erővel támadnak minket, nemcsak földön, hanem levegőben is. Ezért szénbányáinkat és védekezési pozíciónkat biztosítsuk egyenként 4-5 légvédelmi toronnyal, és a sziget alsó részén, az északi part mentén is telepítsünk ilyen épületeket. Ezután lehet lassan előrenyomulni. A támadó csapatokban hangya+bálna kombóval fogunk legtöbbször találkozni, ami elég erős lény – de szerencsére csak egy irányból tud jönni. Durván 1 óra elteltével a gép kifogy a szénbányákból – és megpróbál henchman-jeivel eljutni a fő védelmi vonalunkon át a már említett szénтelepekhez. Ezt természetesen ne hagyjuk, ha esetleg egy-két melós átcsúszik, akkor ezeket verjük le, és rendszeresen ellenőrizzük radarral a térképet. Kis idő elteltével ellenfeleink lanyhulnak, majd szinte teljesen leállnak a termeléssel – kifogyott a nyersanyag, miközben mi dúskálunk a javakban. Innentől kezdve csak minimális ellenállással fogunk találkozni – egyedül Julis főépületénél állomásozik néhány erősebb lény. Biztos, hogy ekkor már ezek elintézése nem jelent nagy gondot, és ezután már csak a befejező film megtekintése van hátra. Győztünk.

Szabfer

Fejlesztő: Relic
Kiadó: Microsoft

Megjelenés:
2003-Január-08

Kategória: Stratégia



Honlap: http://www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/

GAME INFO

SIM CITY 4

I. Tájrendezés, régiók

Mielőtt belevágnál bármibe is, érdemes végignyomni a tájrendezés oktatópályáját (*Terraforming Tutorial)*. Ismerkedj meg az eszközökkel, elég egyértelmű dolgok, próbálkozz bátran, aztán a mentés nélküli kilépéssel vissza lehet állítani az eredeti állapotot. Ne tessék lebecsülni a természeti katasztrófákat már most sem, hiszen egy kialudt vulkán nagyon jópofa lehet egy város közepén (és izgalmas is egyben), egy meteorkráter pedig valódi turistaszenzáció (de akár a polgármesteri kéjlak bizarr területének is kinevezhető). Ha már eléggé kijátszottad magad, jöhet az igazi munka, azaz egy kontinens benépesítése városokkal.

A régió maga egy hatalmas terület, mely több kisebb egységre, a program szóhasználatával (én is így fogom hívni) városokra van osztva. Ha a régiót egy *országnak* képzeljük el, akkor ezek valóban városok, de kinevezhetjük a régiót *egyetlen városnak* is, és ekkor a kisebb egységek a városrészek – kapunk is készen négy nagyvárost, Londont, Berlint, San Francisco-t és New Yorkot. Ha utóbbit választjuk, a „városok" helyén felépíthetjük Manhattant, Brooklynt, Queenst stb. A móka ebben az, hogy haverjaiddal megoszthatod a feladatokat, így mindenki egy-egy területet fejleszt, majd elküldítek egymásnak a munkát, és a régióba beimportálva ezeket máris előáll a hatalmas virtuális New York (vagy éppen Budapest, miért is ne?).

Az igazi jelentősége mégsem ez, hanem a városok „munkamegosztása". Induljunk ki a korábbi játékmenetekből. Arra eddig is lehetőségünk volt, hogy energiaforrásokat vegyünk vagy adjunk jó pénzért – persze szomszédjaink ekkor csak virtuálisan léteztek. Most azonban minden város játszható, így a hagyományos zónázást kiterjeszthetjük az egész régióra. Eddig sok bajunk volt a környezetszennyezéssel, jól meg kellett választanunk az ipari övezetek helyét. Most a régió egyik egységét kinevezhetjük iparvárosnak, a vele szomszédos területet pedig tiszta lakóövezetnek – előbbi szolgáltatja az áramot városunknak, és biztosít számára munkahelyeket. Erre a későbbiekben még visszatérek, ám ehhez szükség lesz a városok kialakításának ismeretére, ezért kezdjük ezzel.

II. Városfejlesztés

1. A zónák, mint fogalom

A játék alapja egy bűvös betűszó: RCI (Residental, Commercial, Industrial), magyarul lakó-, kereskedelmi- és iparzónák. Az eddigi játékokban megszokhattuk, hogy mindegyiknek három fokozata van: Low, Medium és High Density, azaz alacsony, közepes és nagy sűrűségű – ez együtt kilenc zónatípust adott. Az SC4-ben kissé át kell alakítani gondolkodásmódunkat, hiszen az új játék jóval életszerűbb az eddigieknél. Nem lesz egyszerű elmagyaráznom, de megpróbálom. Tehát. Újabb alkategóriákat vezetünk be, ez pedig az adott területen álló épület lakóinak-bérlőinek pénzügyi helyzetét jelzi – ezt virtuális világunk, SimNation hivatalos pénzneme, a simoleon jelével jelöljük, mely egy paragrafus-szimbólumra emlékeztet, az egyszerűség kedvéért a leírásban a dollárjelet használom. A lakóövezeteknél a dolog egyszerű: vannak alacsony (R-$), közepes (R-$$) és magas (R-$$$) jövedelmű polgárok. Ennek jelentőségét hamarosan elmagyarázom, most lépjünk tovább a kereskedelmi zónákra. Bár még mindig egyféle „kéket" tudunk kiválasztani, a szimuláció immár megkülönböztet szolgáltatókat (*Cs* – service) és hivatalokat (*Co* – office). Itt is megvan a fent leírt megoszlás, ám a hivatalokból kispénzű nincs – így itt ötféle típus van: Cs-$, Cs-$$, Cs-$$$, Co-$$, Co-$$$. Az ipar esetében kissé árnyaltabb a kép. Itt négy típus van: az I-Ag az agráripar, hiszen immár a farmokat, szántóföldeket önálló zónaként jelölhetjük ki, ez vette át az alacsony sűrűségű iparzónák helyét. A közepes és nagy sűrűségű zónákban háromfajta épület nőhet ki a földből: az I-D a „dirty", azaz kivitelében a 20. század fordulójára emlékeztető koszos, büdös gyárakat, finomítókat jelöli, ez az adózás szempontjából legalacsonyabb kategória. Az I-M (manufacturing) a középkategória, az ötvenes évek kisebb üzemei, műhelyei. A csúcs a high-tech, azaz az úrkutatási, védelmi, biotechnológiai és komputercégek környezetbarát épületei, ezt jelöli az I-HT. Ez tehát összesen pont egy tucat. Ez jóval összetettebb szimulációt jelent, és nekünk is jóval több munkát, épp ez adja a szépségét is a dolognak.

Hogy városodnak éppen mire van szüksége, azt két nézetben is tanulmányozhatod. Az általános, megszokott RCI grafikon egyértelmű, zöld a lakóövezet, kék a kereskedelmi, sárga az ipari zóna. Ha a vonal alatt van, nincs rá szükség lakóidnak, ha felette, akkor igen. Ám fontosabb információkhoz juthatsz, ha duplán ráklikkelsz. Ekkor megnyílik az „RCI Demand" grafikon, mely tovább finomítja a képet. Ez főleg a kereskedelmi zónáknál hasznos, hiszen lehet, hogy a városban már épp elég bolt és szolgáltató üzemel, néhány irodára, hivatalra azonban igénye lenne (és épp emiatt lehet, hogy a fő RCI-mérő nem is mutat kereskedelmi zónákra igényt, de itt mégis feltűnik a Co-$$).

Ezen fogalmi tisztázás után tekintsük át a kezelőpanelt, amely valódi élmény, remekül használható és igen

sokoldalú. A fontosabb nézetekről és grafikonokról később részletesen is szólok majd, ezt feltüntettem a leírásban.

2. A kezelőpanel

Ebben a részben csak a „cilinderrel és oklevéllel", azaz a városmenedzselési résszel foglalkozunk, a másik két pontról később. A bal oldali egységben a leghasznosabb a kérdőjel, a város minden eleméről megtudhatsz bármit, legfontosabb a közintézmények megfelelő időközönkénti ellenőrzése, de a SHIFT nyomva tartása mellett klikkelve egy járműre nyomon követheted azt, sőt ezt egy villanyrendőrön alkalmazva átállíthatod még a lámpát is!

Ugorjunk a jobb oldali részre. Mivel a legtöbb fül magyarázatához hozzákapcsolódnak a különböző nézetek és grafikonok, kezdjük ezekkel. A negyedik fülre kattintva kapcsolhatod be a **speciális nézeteket**. Nézzük át őket – előtte egy megjegyzés: a legtöbb esetben igen hasznos az áttekintő nézet, melyet a „Data Views" címsorra, vagy a mellette lévő kis nyílra kattintva kapcsolhatsz be.

– *All off*: Minden kikapcsolva.

– *Fire Hazard*: Tűzbiztonság. Élénk zöldben láthatod a tűzoltóságokat, megjelölve körzetüket. Úgy kell elhelyezned az állomásokat, hogy minden területet lefedj (ide értendők a szántóföldek is!), különben az ellátatlan területről hamar kiköltöznek a bérlők és lakók. Bővebben lásd: *intézményrendszer*.

– *Crime*: A bűnözés. Lásd fent, ha nagyon besárgul a város, ideje őrsöket telepíteni.

A panel jobb felső sarkában lévő nyílra kattintva azt is láthatod, hol milyen fajta bűnöket követnek el, a graffitifestéstől a rabláson át a magamutogatásig… Bővebben lásd: *intézményrendszer*.

– *Education:* Oktatás, az egyik legfontosabb. Jó lett volna, ha a fejlesztők a különféle intézmények hatósugarát más-más színű körrel jelölik, így nehéz kisilabizálni, hogy a pirossal jelölt ellátatlan területről milyen fajta oktatás hiányzik. Bővebben lásd: *intézményrendszer*.

– *Desirability:* Fontos adatok és fontos nézet, lásd a következő fejezetet!

– *Water:* Vizellátottság. Egyértelmű: ahol száraz a terep, húzd ki a vízvezetéket, ha ez se segít, újabb kútra (vízpumpa vagy -torony) lesz szükség. Lásd: *iparosítás*.

– *Power:* Ez is egyszerű, áramellátottság. Lásd: *iparosítás*.

– *Traffic:* Az egyik legfontosabb nézet, a tudnivalókat lásd: *utak és közlekedés*!

– *Zones:* Kis segítség, a zónákat mutatja meg. Ami nem színezett, az vagy üres, vagy városi tulajdon. Én jobb híján ezt szoktam arra használni, hogy átnézzem a buszmegállók és metróállomások kihasználtságát (egy egységnyi „lyukak"). Felzónázásnál szintén hasznos, lásd később!

– *Land Value:* Telekérték. Lásd: *Desirability*.

– *Mayor Rating:* Ez is igen fontos, lásd külön fejezetben!

– *Resident Avg. Age:* A lakosok átlagéletkora. Ez főleg az oktatásnál érdekes, no meg a megfelelő „városi jóságok" elhelyezésében, hiszen ahol sok a gyerek, oda általános iskola kell és játszótér, a tinikhez középiskola és sportpályák, az öregeknek könyvtár, múzeum, park, a felnőtteknek az előbbieken kívül jól elérhető munkahely és kereskedelmi egységek.

– *Health:* Egészségügy. Mint a rendőrségnél és a tűzoltóságnál, ha baj van, növeld a támogatást, vagy építs még orvosi rendelőket és kórházakat. Ha nem tudsz lefedni egy kisebb területet, inkább építs oda kereskedelmi egységet! Lásd még: *intézményrendszer*.

– *Air Pollution:* Légszennyezettség. Érdemes alacsony szinten tartani. Ha zónázol, kívül rekesztheted ennek jó részét, hiszen főleg az erőművek és a nagy, „olcsó" gyártelepek termelik a szmogot. Városban főleg a bedugult utak játszanak be, ezért érdemes a sárgával „mérgezett" területre parkokat tenni vagy fákat ültetni, ez utóbbiakra ne sajnáld a pénzt, hiszen nem drágák, és nagyon megérik a pénzüket – nő a telekérték, és az egészségügyed se lesz leterhelt!

– *Water Pollution:* Vízszennyezettség. Főleg az iparterületeken jelentős, különösen halálos a mezőgazdasági területeknél, ahol a trágya a talajba szivárog. Épp ezért bánj csínján ezekkel, a szántóföldek mellett a sárga foltokat kereskedelmi egységekkel fedd le (vagy hagyd ki őket egy későbbi sztráda vagy akár vasútvonal helyeként). A nagy szennyezettséget csak méregdrága víztisztítókkal tudod megszüntetni, különben elnéptelenedik a terület!

– *Garbage:* Kommunális hulladék. Bővebben az *iparosításnál*!

– *Radiation:* Sugárzás, nagy jelentősége nincs, csak ha nukleáris erőművet, mérgezőanyag-tárolót vagy rakétasilót telepítesz a városodba, mindegyik ellenjavalt!

Az ötödik fül a **grafikonok**é. Itt csak a fontosabbakkal foglalkozom, a tájékoztató jellegűeken csak átfutunk.

– *Crime:* A bűnözés alakulása. Csak tájékoztató jellegű, fontosabb a fent leírt nézet.

– *Commute Time:* Ingázás. Lásd bővebben: *utak és közlekedés*.

– *Power:* Tanácsadód idejében fog szólni, ha a kapacitást megközelíti a felhasznált árammennyiség (*Growing City Cries For More Juice)*. Ilyenkor gyorsan építs még egy erőművet, vagy zónás játékban növeld az importmennyiséget!

– *Water:* Mint fent, ha a város kinőtte a rendelkezésre álló vízkészletet (*No Water, No Way*), építs újabb víznyerőt, vagy növeld a szomszédtól vásárolt mennyiséget.

– *Air Pollution:* A légszennyezettség időbeni alakulása. Szintén a nézet a fontosabb.

– *Jobs & Pop.:* Ez egy hasznos grafikon, a fent leírt 12 típus eloszlását mutatja meg. Ott nyer igazi jelentőséget, hogy sok, a város által felajánlott építési lehetőség (ezeket lásd később) bizonyos létszámhoz – például 6000 mezőgazdasági munkás vagy 2000 gazdag lakos – kötött, és ezt itt könnyen nyomon követheted! Ha valamelyikre nagyon szükséged van, egy kis adójátékkal befolyásolhatod ezen értékeket…

– *Water Pollution:* A vízszennyezettség grafikonja. Itt is a nézet a fontosabb.

– *Garbage:* Előbb-utóbb meg kell oldanod a hulladék elhelyezését. Zónás játékban inkább vidd át egy iparterület szeméttelepére (ez az „intézmény" mind a lég- mind a vízszennyezettséget növeli!), nem túl költséges. Másik megoldás a szemétégető, bár ez se kellemes szomszéd, és rendeletekkel is csökkentheted a mennyiséget, lásd ott!

A grafikon megmutatja a jelenlegi mennyiséget (zölddel) és a kapacitást. Ha a városodban van a telep, akkor mindig csak akkorát építs, amekkora ez alapján kell, ha pedig exportálod, idejében növeld meg a kiviteli mennyiséget, a tanácsadód itt is időben fog szólni („*Garbage Gaining Ground on Nervous Noses*"). Export esetén, ha túlszaladnál, és van pénzed, inkább húzd fel a maximumra, porgesd fel az időt, és amikor visszatér a szemét mennyisége a normális szintre, állítsd be a kívánt értéket!

– *Education:* Az EQ értékét olvashatod le róla (Lásd: *intézményrendszer*), illetve ennek változását. Ha leesik, valami baj van, nézd meg lakosaid átlagéletkorát, és a nekik megfelelő épületet építsd meg!

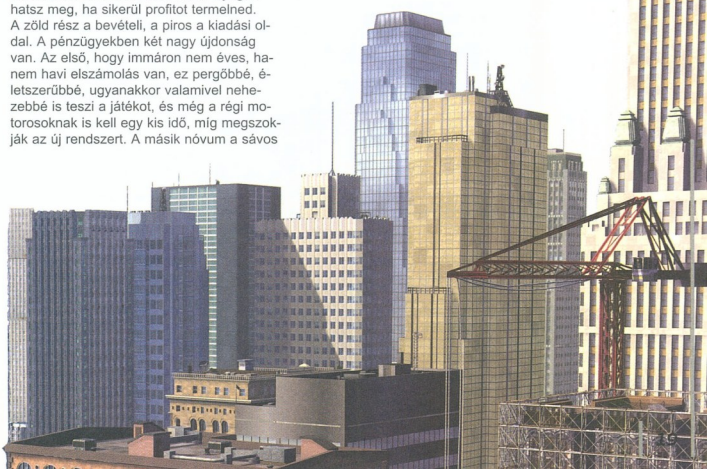
– *Education by Age:* Kapcsolódik az előbbihez, az oktatás életkor szerinti eloszlását mutatja meg. Tájékoztató jellegű.
– *Population by Age:* A lakosság eloszlása életkoronként. Itt is a nézet a fontosabb, bár itt jól leolvasható, mennyire fiatal vagy öreg városod népessége.
– *Life Expectancy:* Várható átlagéletkor. Tiszta és egészséges környezet, teljes közellátás, szórakozási, sportolási és művelődési lehetőségek teljes skálája, és városodat SimNation-szerte irigylik majd…
– *Res. Avg. Income:* Lakosok átlagjövedelme, tájékoztató jellegű. Minél magasabb, annál jobb.
– *City Income/Expences:* A város bevétele és kiadása, tájékoztatásul. Akkor oké, ha a zöld vonal a piros felett van…
– *Funds:* A város pénzének időbeni változása, tájékoztatásul.
– *RCI Demand:* Nagyon fontos, de már kitárgyaltuk.
– *Mayor Rating:* Fontosabb a speciális nézet.

Térjünk vissza most az első fülhöz, ahol a **közvélemény-kutatási adatok**at találjuk. Ezt néha érdemes ellenőrizni. Az *Enviroment* a környezet összhatását mutatja, lásd fent (és később) a *Land Value* és *Desirability* pontnál! Ha a *Health* mutató csökken, ellenőrizni kell a közegészség állapotát a fent említett nézeten – vagy a finanszírozást kell emelni, vagy újabb orvosi intézményeket építeni. Ez vonatkozik az *Education* (oktatás, ideértve a múzeumokat és könyvtárakat is), valamint a *Safety* (köz- és a tűzbiztonság) mutatóra is. A forgalomról (*Traffic)* már esett szó fent, csakúgy, mint a *Land Value*-ról.

A második fül a **tanácsadók**é. Az első a városrendező mérnök, aki általános tanácsokat ad a város megfelelő kiépítésére, és ő fogja felajánlani a különféle jutalomépületeket. Az *Accept*-re kattintva fogadd el, ilyenkor rögtön megépítheted, de ha ESC-et nyomsz, semmi baj, később bármikor megépítheted! Második embered a főkönyvelő, aki ha pirosba kerül, nagy baj van. Ő ajánlja fel a mentőövként jelentkező állami intézményeket (katonai bázis, rakétasiló stb.), amit csak végszükség esetén fogadj el!

A harmadik emberke a főmérnököd, aki a víz- áram- és személyzet felelőse, fontos ember, hiszen ő fog riadóztatni, ha a felsorolt három bármelyikéből szűkében van a város. Azért mindig ellenőrizd le a megfelelő grafikont is, mert van egy kis spétje, azaz néha lassan veszi észre, hogy elmúlt a vész…
Negyedik embered a tűzoltóság és a rendőrség felelőse. Ha gondja van, ellenőrizd a fent leírt speciális nézeteken, hol a gond, és ha kell, építsd fel a megfelelő épületet!
A városi főorvos csücsül az ötödik ablakban. Ő általában akkor sír, ha valamelyik intézményben sztrájkba lépnek a dolgozók. Erről később még részletesen lesz szó.
A hatodik tanácsadó az utakért felelős mérnök. Vele (remélhetőleg) kevés dolgod lesz, bővebben erről az „Utak és közlekedés" fejezetben!
Végül utolsóként következik a környezetvédelem biztosa. Ő általában nyugodt figura, néha parkok, fák után sóvárog, és a légszennyezettséget ostorozza. Sok baj vele sem lesz.

A harmadik fülön találod a város **költségvetés**ét, természetesen csak akkor nyugodhatsz meg, ha sikerül profitot termelned. A zöld rész a bevételi, a piros a kiadási oldal. A pénzügyekben két nagy újdonság van. Az első, hogy immáron nem éves, hanem havi elszámolás van, ez pergőbbé, életszerűbbé, ugyanakkor valamivel nehezebbé is teszi a játékot, és még a régi motorosoknak is kell egy kis idő, míg megszokják az új rendszert. A másik nóvum a sávos adózás bevezetése, melyről már fent írtam – épp ezért immáron az adók tizedespontossággal állíthatók be, ez is egy nagyon jó újítás. Fussuk át az ablak, vagy ha úgy tetszik, a főkönyv egyes tételeit!
A bevételi oldal első része az említett adóké, dupla klikkre máris módosíthatod őket. A második a városi rendeletek sora, bővebben a következő fejezetben. A harmadikon duplán kattintva a szomszéd városokkal köthetünk üzleteket, ha kialakítjuk hozzá az infrastruktúrát (lásd később), és ha (fontos!) elég pénzünk van – ez a kiadási oldalba játszik be, úgy 10 ezer simoleon alatt nem áll le velünk üzletelni senki, ezt jó megjegyezni! (Vagyis hiába van kiépített vezeték, ha kevés a pénzünk, nem jelenik itt meg az áramvételezés lehetősége!) A negyedik („*Business Deals*") csak akkor játszik, ha telepítettél a városodba állami intézményt, ekkor itt átnézheted a havi bevételeiket. Az utolsó sorban pedig a közlekedési főosztály havi bevételeit láthatod, mely elsősorban a jegyárakból tevődik össze.
A kiadás is a közlekedésiekkel kezdődik. Itt veheted vissza kissé a reptér vagy a kikötő költségvetését, csak egy kapcsolóhoz ne nyúlj, és ez a „*Road Maintenance*" – hamarosan megmagyarázom, miért. A „*Mass Transit*" tolókát sem érdemes piszkálni, nem sokat visz el, és a megnyirbált költségvetés hamar a közlekedésiek egész várost megbénító sztrájkjához vezethet. A következő sor a tűzoltóság és rendőrség, a harmadik pedig az oktatás és az egészségügy intézményeinek költségvetési ablakát rejti, ezekről az intézményrendszernél még szólni fogok. A „*Utilities*" sor a vízre, áramra, szemétre költött pénzeket szabályozza, sokat nem kell bántani, az áramra kiadott pénzt inkább az egyes erőműveknél fogod beállítani, a vizet érdemesebb eladni a szomszéd városnak, mint itt visszafogni a teljesítményt (eredménye akár csőtörés is lehet!), a szemét pedig úgyis sok lesz. A városi rendeletekről már volt szó, csakúgy, mint a szomszédokkal kötött üzletekről. A „*City Beautification*" a parkok, sportpályák és egyebek költségvetése, szükség esetén lehet visszacsípni belőle, de ez népszerűtlen intézkedés, és egy elhanyagolt park mellől elköltözhetnek a lakók! A „*Government Budget*" a város által felkínált és megépített épületek



költségvetését szabályozza, ezzel is lehet játszani, bár szintén lehangoló egy koszlott városháza, és nem vet túl jó fényt a városra és polgármesterére…

A város életét rendeletek szabályozzák. Ezek nemcsak pénzügyeinkre vannak kihatással, ezért érdemes áttekinteni őket, hiszen erre is utalok majd a későbbiekben.

3. Városi rendeletek (Ordinances)
Ha már beindult városunk fejlődése, a pénzügyi kimutatás képernyőjén duplán klikkelve a City Ordinances pontra megnyílik ennek beállító ablaka. Mindegy, hogy a bevételi (zöld) vagy a kiadási (piros) részben teszszük ezt, ugyanazt a képernyőt érjük el. Kevesebb rendeletet adhatunk ki, mint az SC3k-ban, ám ezek jóval hatásosabbak. Menjünk sorban. A bevételi oldalon egyetlen tételt találunk (azt nem értem, miért vették ki a parkolási díjakat, szerintem hozzátartozik egy nagyvároshoz).

Legalize Gambling (A szerencsejáték engedélyezése)
Jó bevételt hoz városodnak, de csökkenti népszerűséged, és növeli a bűnözést. Döntsd el, mi a fontosabb! Egy kis játékot mindenképp javaslok: rögtön városalapításkor engedélyezheted, a kispénzű lakosokat nem igazán fogja meghatni az ezzel generált kisebb bűnözés. Később, amikor elkezdődik a fejlődés, és elindul a városiasodás $$ és $$$ polgárokkal, visszavonhatod ezt a rendeletet, ezzel kellemesebb miliőt teremtesz, a kiesett költséget az adó bőven behozza!

Jöjjenek a kiadások, itt már jóval színesebb a kép.

*Community CPR Training Program (*Általános egészségvédő program)
Csökkenti a megbetegedéseket. A gazdagok különösen örülnek, ha gondolsz egészségükre – mindenképp érdemes minél előbb kiadni.

Water Conservation Program (Vízmegtakarítási program)
Csökkenti a vízfelhasználást, ezzel egy víztorony vagy szivattyú nagyobb területet tud ellátni, csökkennek a „száraz napok", ami nemcsak pénztárcádra gyakorol pozitív hatást, de a tűzbiztonság is javul!

Landfill Gas Recovery Program
A legdrágább, de a leghasznosabb rendelet. A szeméttelepek gázemisszióját csökkenti, ezáltal igencsak jótékony hatással van a környezetére. Nagy szeméttelepnél már érdemes kiadni.

Paper Waste Reduction Program (Papírhulladék csökkentési program)
Főleg a kereskedelmi szférára van hatással, csökkenti a papírhulladékok, ezáltal a város által termelt szemét mennyiségét. Főleg akkor érdemes bevetni, ha sok Co (kereskedelmi iroda, hivatal) telepedett meg városodban!

Free Clinic Program (Ingyenes orvosi ellátás)
A rászorulókat segíti (értsd: akiknek nincs biztosításuk). Ez főleg az R-$ réteget érinti tehát – és megnöveli a rendelők zsúfoltságát, lásd az *Intézményrendszemél*!

Trash Resort Requirement (Szelektív szemétgyűjtés)
Ez a rendelet akkor adható ki, ha építettél a városban szemétfeldolgozó üzemet (Recycling Plant). Csökkenti a szemét mennyiségét, így természetesen érdemes kiadni.

Smoke Detector Program
Érdekes dolog, a város segítségével minden otthonba füstérzékelőt szerelnek, amely egy központi rendszerbe fut be. Ez a tűzbiztonságot, és ez által a tűzvédelmi rendszered hatékonyságát növeli, érdemes megjátszani!

Neighborhood Watch Program
Bűnmegelőzési tanácsadókat képez ki városi pénzen, és támogatja őket. A környék lakói eme figurákhoz fordulhatnak kéréssel, kérdéssel, javul a közbiztonság. Hasznos, de csak nagyobb városban (R-$$, R-$$$).

Tourism Promotion Program (Idegenforgalmi program)
Az idegenforgalom fellendítését célzó hirdetési kampány. Ennek elsősorban a kereskedelmi cégek örülnek, hiszen ez vásárlóerőt vonz a városba, ezért akkor érdemes elindítani, amikor már rendesen „bekékült" a város.

Junior Sports Programs
Mindenféle sportolási programok városi pénzből. Mivel leköti a srácokat, bűnmegelőző hatása is van, de az oktatás eredményességét is növeli, érdemes kiadni.

Power Conservation Program (Árammegtakarítási program)
Csökkenti az áramfelhasználást, ez erőműved teljesítményét növeli, elhasználódását csökkenti, ami mindenképp pozitív hatással lesz pénztárcádra – ám csökkenti népszerűséged 10 ponttal, mivel az öntudatos polgárok zaklatásnak minősítik az állandó „ócsad le má' a villanyt" beszólást…

Carpool Incentive Program (Telekocsi program)
Érdekes és hasznos rendelet. Lakosaidat arra buzdítja, hogy szervezzenek telekocsi „szolgáltatást", azaz vigyék el egymást munkába, ha már egyszer arra és oda… Ez természetesen csökkenti a forgalmat (ingázási időben), és ez az utak mentén lévő telkek értékét, ezzel népszerűségedet is növeli. Minél előbb add ki, amint teheted! Van azonban hátulütője is, és ezt én 60 ezres lélekszámnál tapasztaltam meg. Kisebb pénzügyi nehézségek miatt körülnéztem, milyen rendeletet vonhatnék vissza, és mivel eddigre eme program havi kiadása 750$ volt, negligáltam. Erre valami őrült módon beindult az élet, gombamód nőttek ki a földből a kereskedelmi épületek, és megnőtt a gazdag irodák igénye városomra. Persze ez logikus, hiszen a nagy forgalom kedvez a kereskedelemnek, mivel nagy vásárlóerőt jelent. Tehát tessék ezt is a mérleg serpenyőjébe tenni!

Commuter Shuttle Service (Ingajárat szolgáltatás)
Szintén az utak zsúfoltságát csökkenti, a város által szervezett ingajáratokkal a munkásokat a tömegközlekedési eszközök használatára ösztönzi. Hasznos, szintén célszerű hamar megjátszani.

Clean Air Act („Tisztább levegőt" rendelet)
Janus-arcú rendelkezés. A gyáraknak, üzemeknek környezetvédelmi szabályozókat állít fel, ezzel csökken a légszennyezettség, tisztul városod levegője, ám az ipari cégek érdeklődése megcsappanhat településed iránt.

Youth Curfew Act
Nehéz magyarra fordítani, nagyjából annyit tesz: gyereknek este ágyban a helye, nem

az utcákon. Ez csökkenti a bűnözést, hiszen a kis huligánok otthon dekkolnak, és nem a falakat kenik össze… Ez persze meglehetősen „zsarnoki" rendelet, ami 10 ponttal csökkenti népszerűséged (nehogy má' beleszóljon a polgármester az életünkbe!).

Automobile Emission Reduction Act
A gépjárművek károsanyag-kibocsátását, és

ezzel a légszennyezettséget csökkenti. Érdekes módon (nem teljesen értem) ez is negatív hatással van népszerűségedre, 5 pont mínusz, bár szerintem ennyit megér…

Tire Recycling Program
Az elhasznált gumiabroncsok újrahasznosításával csökkenti a környezetszennyezést – a kölyköknek hinta, a kutyusoknak rágható játék lesz belőle. Hasznos, persze csak nagyobb városban.

Nuclear Free Zone
Ennek deklarálása után városodban nem épül nukleáris erőmű, a meglevők pedig eltűnnek a színről. A környezetvédők imádni fognak érte, népszerűségi indexed 5 ponttal nő. Ha nem tervezel nukleáris erőművet, add ki, megéri!

Pro-Reading Campaign („Olvass többet" mozgalom)
Növeli a könyvtárak és iskolák büdzséjét, ez által ezen intézmények hatása a vonzáskörzetükben élő Simjeidre erősödik. A tehetősebb polgárok különösen örülnek majd ennek – az EQ-ra gyakorolt hatása miatt mindenképp javaslom bevetni!

Következzék most két, már fent megpendített fontos újdonság részletes leírása, melyre később sokszor fogok hivatkozni, érdemes tehát mielőbb megismerkedni velük.

4. Bűvös szó: „desirability"
Az eddigi játékokban a fejlődés alapja a Land Value, azaz a telekérték volt. Minél magasabb volt ez az érték, annál jobb áron lehetett eladni a telket, ergo oda gazdagabb cégek és lakosok költözhettek. Az SC2k-ben ez elég egyszerű volt – közel az ipar, alacsony érték, közel egy park – magas. Az SC3k már kicsit bonyolított a dolgon, a YIMBY/NIMBY effekttel. Ez két mozaikszó – YIMBY: yes, in my backyard, NIMBY: not in my backyard, magyarul szabad fordításban: örülök neki, ha a közelemben van, illetve nem örülök. Azért az alap még ugyanaz maradt, vagyis egy gyár a házammal szemben NIMBY, egy park YIMBY. A fejlesztők ezt kevésnek érezték, illetve úgy gondolták, hogy ez nem adja vissza igazán a valós hatásokat, ezért bevezették a Desirability fogalmát. Eléggé bajban vagyok, hogyan fordítsam ezt le, hiszen a jelentése kívánatosság, de ezt leginkább eddig a női nemre alkalmaztam, ám jobb híján megteszi, hiszen a lényeget kifejezi: mennyire kívánatos egy adott telek a beköltözni vágyó lakosnak. Ez a faktor sok dolog kombinációja, például az ominózus telekérték (alapvetés, mint eddig: a víz melletti és a magaslatokon álló telkek a legértékesebbek a polgárok számára, a gazdagok szívesen építkeznek domboldalra, az ipari befektetők pedig a sík területet kedvelik) és a YIMBY/NIMBY effekt, no meg olyan értékek, mint a légszennyezettség, bűnözés, szemét, egészségügyi ellátottság. A fent felsorolt tizenkét típus mindegyike megkövetel magának bizonyos kívánatossági faktort, van, aki toleráns bizonyos értékek tekintetében, más kevésbé az. Mellékelek egy táblázatot, mely a YIMBY / NIMBY effekt hatáskörzetét mutatja. A táblázat öt oszlopból áll. Az első az épület neve, a második az effekt nagysága (ha pozitív, YIMBY, ha negatív, NIMBY) a kereskedelmi zónákban, a harmadik ennek sugara (természetesen a játék egységében, az építésnél látható négyzetben), a negyedik és ötödik ugyanez a lakóövezetekben. Érdemes ezt áttanulmányozni, mert sok érdekesség van benne. Például a nagystadionnak (Major League Stadium), azt hihetnénk, mindenki örül. De gondolj bele: a kiszűrődő zaj, a meccsekre érkező tömeg… a lakossági zónába telepítve egy ilyet 20 egység sugarú körben 50 ponttal romlik a kívánatosság! Ugyanakkor a kereskedelmi zónában (tömeget, tehát vásárlóerőt vonz) 27 egységnyi területen 75 ponttal növeli azt. Ezért tervezz előre, nézd meg a táblázatot, ha valóban egy jól működő várost szeretnél, adott esetben számolgatnod kell, hogy megtaláld a telepítendő épület pontos helyét, hogy megfelelően fejtse ki hatását – például a templomokat (House of Worship) csak lakóövezetbe érdemes építeni, egymástól 56 egység távolságra, hiszen hatósugaruk 28 egység. Lássuk először a közösségi jóságokat **(1. táblázat)**:

Most jöjjenek a látványosságok, melyekért immár tetemes summát kell fizetnünk. Jól válaszd ki ezért, mit és hová építesz, hogy ne csak szép, de hasznos is legyen – a táblázatból láthatod, hogy csak a kereskedelmi zónákban érdemes megépíteni őket (hiszen turistákat csalnak a városba, amiből csak ez a szféra húz hasznot) **(2. táblázat)**.

Végül következnének a jutalmak, melyeket jó városvezetéseddel (vagy rossz, lásd a katonai támaszpontokat és a veszélyeshulladék-tárolót) tudsz kiérdemelni. Ezekről azonban egy külön fejezetben szólok, azért ezeknek hatásait ott tárgyaljuk részletesen.

Van még egy „intézmény", amely szintén bír értékekkel, és ez a szeméttelep, mely mind a lakó-, mind a kereskedelmi övezetekben 100 ponttal csökkenti a kívánatosságot, 32 egység sugarú körben.

Most pedig nézzük a kívánatosság értékmérőit. Ne feledd: a kispénzüeket nem igazán érdekli a legtöbb dolog, például az R-$ polgárság nem igényel vizet, a közepes bünözés is elmegy, és az oktatás színvonalát sem firtatják – ellenben az R-$$$ már minden értéket megkövetel az alábbiak szerint:

Lakóövezetek:
Légszennyezettség (Air Pollution) – alacsony

Basketball Court	0	0	30	30
Beach	50	10	80	10
Community Garden	0	0	40	35
Gazebo	20	10	40	40
Large Flower Garden	35	10	85	45
Large Park Green	30	15	75	45
Large Plaza	80	15	35	30
Medium Flower Garden	20	10	70	30
Medium Park Green	20	15	60	30
Medium Playground	0	0	75	25
Medium Plaza	60	15	25	25
Open Grass Area	20	10	30	15
Open Paved Area	30	10	10	10
Playground	0	0	60	15
Ranger Station	0	0	20	80
Skateboard Park	0	0	30	60
Small Flower Garden	20	10	60	15
Small Park Green	30	15	50	15
Small Plaza	50	15	25	15
Soccer Field	20	5	30	50
Softball Field	20	5	30	50
Tennis Court	0	0	30	30

1. táblázat

Alamo	40	20	0	0
Alcatraz	10	24	0	0
Amalienborg	30	18	0	0
Bank of America	80	28	0	0
Bank of China Tower	100	48	0	0
Big Ben	40	20	0	0
California Plaza	30	18	0	0
Chrysler Building	100	48	0	0
CN Tower	80	28	0	0
Coit Tower	30	18	0	0
Empire State Building	100	48	0	0
Faneuil Hall	20	16	0	0
Fernsehturn	50	22	0	0
Gateway Arch	50	22	0	0
Great Pyramid	70	26	0	0
Guggenheim Museum	70	26	0	0
Hagia Sofia	40	20	0	0
Hollywood Sign	20	16	0	0
Independence Hall	30	18	0	0
Jefferson Memorial	50	22	0	0
John Hancock Center	90	30	0	0
Lincoln Memorial	50	22	0	0
Living Mall	80	20	0	0
Palace of Fine Arts	30	18	0	0
Palacio Real	30	18	0	0
Rotes Rathaus	30	18	0	0
Smith Tower	40	20	0	0
Sphinx	20	16	0	0
St. Basil's	60	24	0	0
Statue of Liberty	60	24	0	0
Taj Mahal	60	24	0	0
Tokyo Tower	80	28	0	0
Tower of London	30	18	0	0
U.S. Capitol Building	80	28	0	0
Washington Monument	40	20	0	0
White House	40	20	0	0

2. táblázat

Bünözés (Crime) – alacsony
Oktatási szint (Education) – magas
Szemét (Garbage) – alacsony
Egészségügyi ellátás – magas
Telekérték
Távolság más lakóövezetektől
Lakóövezetekre ható YIMBY/NIMBY effektek
Sugárzás (Radiation) – nincs
Ingázási idő (Commute time) – rövid

Kereskedelmi övezetek
Itt annyi az érdekesség, hogy a játékban, épp, mint az életben, a kereskedelmi zónák kifejezetten örülnek a nagy forgalomnak, ezért érdemes őket zsúfolt utak, sztrádák mellé telepíteni!

Szolgáltatási szféra (Cs):
Légszennyezettség – alacsony
Bűnözés – alacsony
Szemét – alacsony
Telekérték
Távolság a hivataloktól (Co)
Távolság a lakóövezetektől
Ker. övezetekre ható YIMBY/NIMBY effektek
Sugárzás – nincs
Forgalom nagysága – magas

Hivatalok (Co):
Légszennyezettség – alacsony
Bűnözés – alacsony
Szemét – alacsony
Telekérték
Távolság más hivataloktól (Co)
Ker. övezetekre ható YIMBY/NIMBY effektek
Sugárzás – nincs
Forgalom nagysága – magas

Ipari övezetek
Az ipar lényege, hogy a termelt áru minél előbb a fogyasztóhoz kerüljön, ezért kell az ipart jó úthálózattal, ipari célú vasútvonallal ellátni, és közel telepíteni hozzá a kereskedelmi szolgáltató épületeket. És persze, mint említettem, legyenek sík területen!

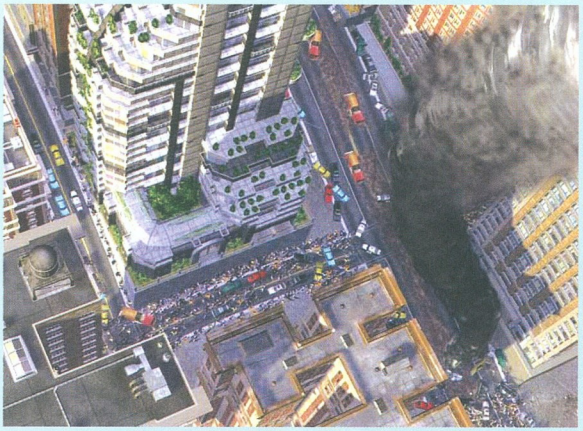
Mezőgazdaság (I-Ag):
Légszennyezettség – alacsony
Bűnözés – alacsony
Szemét – alacsony
Telekérték – alacsony
Forgalom nagysága – alacsony
Szállítási útvonalak hossza – rövid
Sík terület

Nehézipar (I-D):
Bűnözés – alacsony
Szemét – alacsony
Telekérték – alacsony
Sugárzás – nincs
Sík terület
Szállítási útvonalak hossza – rövid

Kisüzemek (I-M):
Légszennyezettség – közepes/alacsony
Bűnözés – alacsony
Szemét – alacsony
Telekérték – moderált
Sugárzás – alacsony
Sík terület
Szállítási útvonalak hossza – rövid

High-tech ipar (I-HT)
Légszennyezettség – alacsony
Bűnözés – alacsony
Telekérték – magas
Szállítási útvonalak hossza – rövid
Lakóövezetekre ható YIMBY/NIMBY effektek
Sík terület

Azt, hogy városod egyes részei mely „célcsoportnak" felelnek meg, a fent említett speciális nézeten jelenítheted meg (Desirability), bekapcsolva az áttekintő ablakot, ahol mind a 12 típusra egyenként lekérheted az információt.



5. Népszerűségi index
Újabb újdonság, mely tovább finomítja a szimulációt. A Mayor Rating (MR) mércét a kezelőpanel bal oldalán, a népességszám és a pénzünk felett láthatjuk. Elsődleges szerepe a felajánlásokban van: eddig a város különféle ajándékait (polgármester háza, szobra, városháza stb.) elsősorban a lakosság száma „hozta elő". Most a fő mozgatórugó (ez mellett persze) a népszerűségi indexünk. Ha ez nagyon alacsony, zavargások törnek ki, ha magas, a többi feltétel teljesülése esetén hozzájutunk bizonyos épületekhez, no meg a befektetők, új lakosok is szívesebben költöznek olyan városba, ahol népszerű a polgármester.
Érdemes rendszeresen megnézni a Mayor Rating nézeten a helyzetet, kikérni városterv ező tanácsnokunk véleményét, no meg „ügynökünket", azaz egy saját Sim-et beköltöztetni a városba, hogy mindig első kézből értesüljünk a dolgokról (lásd később).
Az MR három faktorból tevődik össze: rövid távú, hosszú távú és építési (a jutaloméptületek és a látványosságok megépítése).

Rövid távú: olyan események, mely felkeltik a lakosság figyelmét, és bizonyos irányba befolyásolják megítélésed. Ilyenkor hajlamos elfelejteni az ember a hosszú ingázási időt, a nem túl jó oktatási helyzetet, és átengedni magát a pillanatnyi örömnek. Ám egy negatív lépés egy olyan környéken, ahol amúgy sem túl magas a népszerűséged, és könnyen borulhat a bili. (Érdemes ezért az említett speciális nézeten egy-egy lépés előtt kiértékelni a helyzetet.)
Ez a hatás, mint neve is mutatja, bizonyos idő után eltűnik (visszatérnek a mindennapok problémái) – havonta kb. 25%-kal csökken a hatás.

Lássuk ezeket, kis magyarázatokkal!

Tűz
Effekt: -20, hatósugár: 128
A tűz félelemmel tölti el a környéken lakókat, nem érzik magukat biztonságban. Ez könnyen zavargásokhoz vezethet. Ezért fontos, hogy olyan területen, ahol közepes és alacsony az indexed, legyen teljes vízellátás, és ne legyenek elhagyott épületek!

Fásítás
Effekt: 25, hatósugár: 128
A tájrendező ikonnál találhatsz elültethető fákat. Szórj szét párat a környéken, és Simjeid örömmel látják majd, hogy törődsz környezetükkel, egészségükkel.

Közintézmény építése
Effekt: 25, hatósugár: 128
Egy közintézmény (iskola, rendőrőrs) építése elégedettséggel tölti el a környék lakóit!

Hosszú távú faktor

Bűn
Hatás: +10-től -50-ig
A bűnözés természetesen kihat a környék véleményére tevékenységedről. Lakosaid csodát nem kívánnak, azaz nem kérik, hogy teljesen szüntesd meg a bűnözést (ez amúgy is lehetetlen), csak tartsd kordában. A bűnözés nagyságától függően 0-10 indexpontot kapsz, ha alacsony ez az érték. Ám ha túllépi a határt, az rontja helyzetedet. Ha féktelenül elharapódzik a bűn városodban, 50 pontot veszítesz népszerűségedből, és szinte biztosan zavargások törnek ki!

Légszennyezettség
Hatás: +10-től -35-ig
Magyarázni se kell ezt – Simjeidnek elég beszippantaniuk a levegőt, hogy városvezetési tudásodról véleményt mondjanak. A légszennyezettséget soha nem fogod tudni nullára redukálni (ezért 10 pontot kapnál), de tartsd alacsonyan (400-as érték alatt)! Ha ez sikerül, 0-10 pont a jutalom, ellenben ha túllépi ezt a szintet, levonás jár érte, a

szmoggal betakart városban akár 35 ponttal is csökkenhet indexed.

Vízszennyezettség
Hatás: +10-től -35-ig
Mint a légszennyezettségnél. 400 alatt 0-10 pont jutalom, az felett levonás, egész -35 pontig.

Szemét
Hatás: +10-től -35-ig
Ugyanaz, mint fent. Figyelj oda, legyen mindig a megfelelő tárolókapacitás a szeméttelepen (lásd Garbage grafikon)!

Sugárzás
Hatás: 0-tól -50-ig
Itt nincs jutalom, még egy kis sugárhatás is rontja a népszerűséged. A veszélyes hulladékok tárolójának (Toxic Waste Dump) megépítése automatikusan csökkenti indexedet.

Lakóövezetek YIMBY/NIMBY effektje
Hatás: 0-tól +3-ig
Fentebb már megbeszéltük, hogy hogyan növelik vagy csökkentik bizonyos épületek a kívánatosságot a lakóövezetekben. Az összes itt mérhető YIMBY/NIMBY effekt összege bizonyos mértékben növelheti népszerűséged.

Iskolai lefedettség
Hatás: -7-től +7-ig
Ha egy környéken egyáltalán nincs iskola, 7 büntetőpontot kapsz. Ha ellenben teljes a lefedettség, azaz minden életkorú Sim a környéken hozzájut a neki megfelelő oktatáshoz, művelődéshez, ugyanennyi a jutalom.

Egészségügyi ellátás
Hatás: -7-től +7-ig
Ugyanaz, mint fent, de itt elég egyetlen eü. intézmény, hogy nőjön népszerűséged.

Ingázási idő
Hatás: -7-től +7-ig
Senki nem szeret hajnalban felkelni, és órákat utazni munkahelyére. Ez akár 7 ponttal is csökkentheti indexedet. A max pontszámhoz rövid ingázási idő (commute time) és jó, hatásos, kihasznált tömegközlekedés kell.

Forgalom zaja
Hatás: -7-től +7-ig
Mint az életben. Ki örül az ablaka alatt dübörgő forgalomnak? Megfelelő áteresztőképességű utak, tömegközlekedés, metró, városi rendeletek (lásd később), és máris kedvezőbb a kép.

Adóváltozás
Hatás: -25-től +25-ig
Érdekes kérdés. Az adó növelése vagy csökkentése értelemszerűen kihat népszerűségedre, ám ezt csak akkor fogod úgyis megtenni, ha a pénzügyi helyzet megkívánja – vagy ha el akarod játszani a való élet választási kampányát (beígérek, megválasztanak, belengetek). Azaz ha éppen nagy szükséged van 25 indexpontra (például egy épület elnyeréséhez már minden feltétel adott, csak ez hiányzik), csökkentsd az adót, építsd meg a jóságot, és állítsd vissza az adószintet…
Íme egy kis táblázat minderről:

-20%	+25
-10%	+20
-5%	+10
-2%	+7
-1%	+5
+1%	-5
+5%	-10
+10%	-20
+20%	-25

3. táblázat

Városi rendeletek
Erről már volt szó, álljon itt összefoglalva:
Automobile Emission Reduction Act: –5 MR
Nuclear Free Zone: +5 MR
Power Conservation Act: –10 MR
Youth Curfew Act: –10 MR

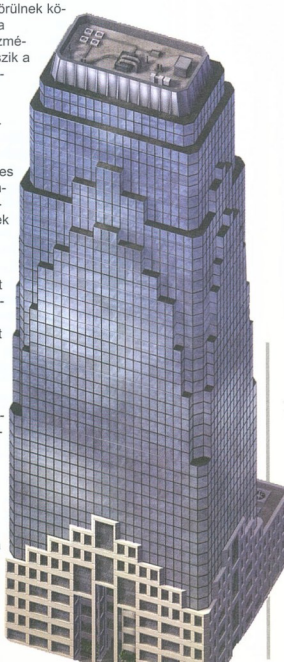
6. Jutalmak
Következzenek a jutalmak, azaz azon épületek, melyeket bizonyos feltételek teljesülése esetén felkínál neked a város – a népszerűségi index mindenhol értékmérő. ABC rendben sorolom fel őket, angol nevük szerint. Zárójelben a magyar neve után feltüntettem a szükséges terület nagyságát is, az első szám a bejárati oldal (ahol a fehér nyíl van, ennek célszerű közút felé mutatnia), hogy ki tudd hagyni nekik a megfelelő területet. A név után jönnek a feltételek, majd a bekerülési összeg és a havi fenntartási költség. Ahol ilyen nincs, az ingyenes adomány. Vannak olyan épületek, melyeket a „reward" listában nem találsz meg, ezek bónuszként jelennek meg (pl. a magániskola). És persze ilyenek az állami intézmények, melyekért havi bérleti díjat kap városod, bár igencsak negatív hatásúak, és mind rontja a népszerűségi indexedet. Ezeket akkor fogod „elnyerni", ha városod erős deficitbe kerül. Elfogadásukat, megépítésüket csak végszükség esetén javaslom!
Jó kérdés, hogy honnan tudsz bizonyos értékeket megtudni, hiszen a fejlesztők úgy gondolták, egy polgármester kiigazodik színes csíkokon és grafikonokon. Két grafikon lehet segítségedre ebben, a *Mayor Rating* és a *Jobs & Pop*.

Advanced Research Center (Kutató főközpont – 6x7)
MR: 54, 2000 I-HT dolgozó, egyetem
Magas EQ-val rendelkező lakosaidnak jól fizető munkahelyeket kínál (92 R-$$ és 31 R-$$$ számára), igazi high-tech létesítmény, de ne tedd lakóövezetbe (50,22,-50,22), mert a polgárok szerint gyanús dolgok folynak ott; elméletileg csak a PI tizedesjegyeit számolják, de néha valóban érdekes fényjelenségeket láthatsz a közelében – a népszerűséged ezért 3 ponttal esik…

Army Base (Katonai bázis – 12x12)
Bevétel: 350$/hó
Szép nagy bázis, forgalmat és bűnözést generál, bár némileg hozzájárul a közétkeztetéshez a pucolt krumplival, és 45 R-$ polgárnak is munkát biztosít, de lakosaid természetesen nem örülnek közelségének – ám a kereskedelmi intézmények szívesen veszik a vásárlóerőt. (25,9,-90,30)

Casino (Kaszinó – 6x4)
Bevétel: 300$/hó
Szép épület, kedves a kereskedőszférának (nana!), de lakosaid nem örülnek közelségének (50,22,-65,25), a forgalom mellett főleg a futótűzként elharapódzó bűnözés miatt – erős rendőrségi jelenlét a követelmény!

Cemeteries (Temető – 5x5)
Természetes szükséglete egy városnak a temető. Lakosaid örülnek, ha közelükben tudhatják elhunyt szeretteiket, a kereskedelemre semmilyen hatása nincs (0,0,40,20). Ha megtelik, építhetsz másikat.



City Hall (Városháza – 3x4)
L.sz.: 12 500, MR: 20
ár: 40 000$, fenntartás: 280$/hó
E nélkül egy város nem város. Kicsit túlzásnak érzem az árát, tedd mérlegre, szükséged van-e rá a játék korai szakaszában! Csak a kereskedelmi zónák örülnek neki (50,22,0,0). 30 R-$$ lakosnak munkahelyet is biztosít.

City Zoo (Városi Állatkert – 8x8)
L.sz.: 80 000, MR: 68, 25 park
ár: 37 000$, fenntartás: 260$/hó
Szórakozás a lakosoknak, és egyben üzleti lehetőség is. (50,14,25,17). Növeli népszerűséged!

Colossal Mayor's Statue (Hatalmas polgármester-szobor – 3x3)
ár: 57 000$, fenntartás: 400$/hó
Bronzból megmintázott önmagad, örök emlékül. Nem olcsó mulatság, de igen jó hatással van környezetére (100,48,100,48)

Convention Center (Kongresszusi Központ – 6x9)
MR: 40, 25 000 kereskedelmi dolgozó, nagy repülőtér
ár: 32 000$, fenntartás: 220$/hó
Íme, ami igazán megpezsdíti kereskedelmi életed. Üzletemberek érkeznek a városba tucatjával az itt megrendezett kongresszusokra. Nem olcsó mulatság, hiszen meg kell építeni hozzá egy hatalmas repülőteret is, de ha igazi kereskedelmi városra vágysz, ez legyen célod! Természetesen csak ker. övezetbe való (100,32,-50,22)! 15 kispénzű (R-$) polgárodnak ráadásul munkahelyet is teremt.

Country Club (Úri klub és golfpálya – 12x12)
MR: 55, 2000 R-$$$ lakos
Gazdag polgáraid nem élhetnek e nélkül, és egy polgármester számára is fontos hely… Ez persze a kevésbé tehetős népréteget irritálhatja. Célszerű gazdag lakóövezetbe telepíteni (0,0,75,27), persze, ha van rá hely, mert igencsak helyigényes!

Courthouse (Bíróság – 3x3)
L.sz.: 40 000, MR: 33, Városháza
ár: 44 000$, fenntartás: 310$/hó
Egy újabb városi intézmény, ismét csillagászati összegért, bár ekkora lakosságnál már ki kell tudni köhögni, de akkor is… A kereskedelmi zónára igencsak jótékony hatással van (70,26,0,0).

Disease Research Lab (Járványügyi kutatólaboratórium – 5x6)
L.sz.: 56 000, MR: 45, 3 kórház
ár: 26 000$, fenntartás: 180$/hó
Munkahelyeket teremt (80,80,32), pozitív hatású a közegészségügyre, növeli lakosaid várható átlagéletkorát. Kereskedelmi zónában van a legjobb helyen (40,20,0,0). Ha tudod, feltétlenül építsd meg!

Farmer's Market (Városi piac – 3x3)
L.sz.: 3000, MR: 34, 600 farmmunkás
ár: 4900$, fenntartás: 30$/hó
A farmokon termelt árukat itt értékesíthetik a gazdák. Hatása egészségesebb életmód, ezáltal picivel javult közegészségügy, és persze a kereskedelemre is pozitívan hat. Javaslom olyan helyen felépíteni, amely főúttal köti össze az agrárterületekkel (forgalmat generál!), ám főleg kereskedelmi és lakóövezetek mellett van. (50,22,75,27)

Federal Prison (Szövetségi börtön – 4x4)
Bevétel: 250$/hó
Egy újabb mentőöv a kasszádnak, 3000 rosszéletű tárolására. Ennek az intézménynek még a kereskedelem sem örül (-70,26,-90,30), nem jó egy ilyen a városban, bár 35 R-$ polgár számára munkalehetőség.

House of Worship (Isten háza – 3x3)
Ebből kell pár a városba, időről időre megkapod az építésére a lehetőséget. Mindenképp építsd meg, javasolt lakóövezetbe (0,0,80,28)!

Impressive Mayor's Statue (Lenyűgöző polgármester-szobor – 1 egység)
ár: 6400$, fenntartás: 40$/hó
Márvány önmagad, szerény havi összegért. Mindenki örül neki – neked (50,14,50,22)!

Magnificent Mayor's Statue (Nagyszerű polgármester-szobor – 2x2)
ár: 22 000$, fenntartás: 150$/hó
Patinás testmásod, kellemes látvány mindenkinek (75,27,75,27).

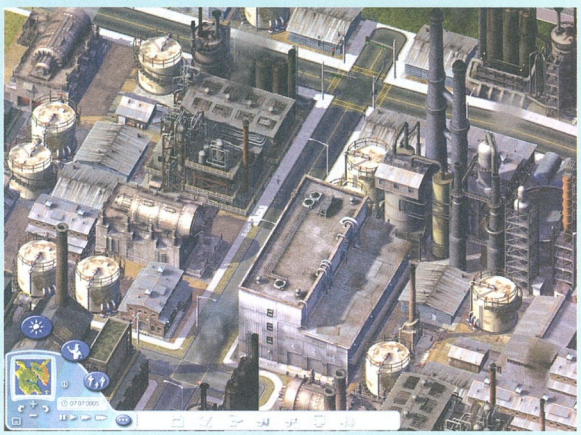
Main Library (Főkönyvtár – 3x4)
L.sz.: 34 000, MR: 37, 5 jól működő városi könyvtár
ár: 19 000$, fenntartás: 130$/hó
Növeli könyvtáraid hatásosságát, és ezzel lakosaid művelődését: a 20-60 közötti korosztálynak 30%-kal emeli az EQ-ját, az érték lassan csökken 20%-ra 80 éves korig. Érdemes beruházni rá, bárhová teheted (50,22,50,22).

Major Art Museum (Nagy Művészeti Múzeum – 3x3)
MR: 45, 12 000 R-$$ és R-$$$ lakos, 4 jól működő múzeum
ár: 13 000$, fenntartás: 90$/hó
A múzeum a művelődés része, ezért ez az intézmény is növeli az EQ-t, ráadásul persze turistákat is vonz a városba, ezért mind lakó-, mind ker. övezetbe érdemes beilleszteni (70,26,50,22). (Főleg az idősebb korosztályra hat, 60 év felettieknek segít szinten tartani az elmét…)

Major League Stadium (Népstadion – 9x8)
L.sz.: 85 000, MR: 30
ár: 48 000$, fenntartás: 340$/hó
Ha már kinőtte a város a kisstadiont, itt a nagy testvér, baseballra berendezve, kizárólag a kereskedelmi zónákba! (75,27,-50,20)

Mayor's House (A polgármester háza – 2x3)
L.sz.: 500, MR: 20
ár: 1800$, fenntartás: 10$/hó
Az első épület, melyet a város felajánl, hogy letelepedéseddel jelezd elkötelezettségedet. Kötelező megépíteni, hatása (hatalmas szobrod mellett) a legnagyobb (100,48,100,48)!

Mayor's Statue (A polgármester szobra – 1 egység)
ár: 3700$, fenntartás: 30$/hó
Szerény szobrod, tisztes összegért, örül neki minden szomszéd (25,17,25,17)!



Minor League Stadium (Kisstadion – 7x7)
L.sz.: 22 500, MR: 20, 16 közösségi jóság (park, sportpálya, stb.)
ár: 17 000$, fenntartás: 120$/hó
Focistadion, ahol lakosaid kiengedhetik a gőzt. Vigyázz, a nagy zajt és tömeget nem szeretik a polgárok a szomszédságukban, inkább keress neki kereskedelmi zónában helyet, ahol azért megfelelő a közbiztonság is! (50,22,-20,16)

Missile Range (Kilövőpálya – 4x4)
Bevétel: 450$/hó
No, ilyet senki nem akarhat a városába (-50,22,-100,48), bár szép bérleti díjat fizet érte a hadügy. Bármikor bekövetkezhet egy katasztrófa!

Movie Studio (Filmstúdió – 8x6)
L.sz.: 110 000, MR: 52, tévéstúdió

Reszkess Hollywood, jövünk! A rádióállomás és a tévéstúdió megteremtette a szórakoztatóipar alapjait, a filmstúdió learatja a gyümölcsöt, és tömegével vonzza a városba a tőkét, no meg a turistákat. Kereskedelmi zónába éri meg telepíteni (50,14,0,0 – mondjuk egy hegy lábához, mögé pedig felhelyezni a Hollywood feliratot a hegyoldalba…), ráadásul 34 gazdag polgár (R-$$$) jól fizető álláshoz jut.

Opera House (Operaház – 3x4)
MR: 52, 48 000 R-$$ és R-$$$ lakos, Major Art Museum
ár: 28 000$, fenntartás: 200$/hó
Tehetősebb polgáraid nem igazán éreznék otthonuknak városodat egy operaház nélkül (ha már egyszer kaptak egy nagy múzeumot is). Ráadásul az 50 év feletti lakosok EQ-jára is pozitív hatással van, no meg a kereskedelmi zónákra (50,22,0,0).

Private School (Magániskola – 2x4)
Nem jöttem rá, mikor ajánlja fel a szimuláció ezt a jóságot, de nyilván kell hozzá jó sok tehetős polgár, és egy megfelelően magas átlag EQ. Mindenképp javaslom a megépítését, hiszen oktatásból soha nem lehet eleg, lakosaid örülnek a közelségének (0,0,60,24), főleg persze a jómódúak, és némi munkalehetőséget is kínál (10,19,4). Kezeld úgy, mint egy általános iskolát, van hatósugara is, bár a költségvetését nem tudod szabályozni. Időnként hozzájutsz újabbakhoz, nekem már három van…

Radio Station (Rádióállomás – 2x2)
L.sz.: 18 000, MR: 30
Jóóóó reggelt, SimCity, itt a KSIM az összes hullámhosszon! Egy igazi városnak szüksége van helyi rádióra. Kereskedelmi épület! (25,17,0,0)

Resort Hotel (Üdülőszálló – 4x4)
MR: 52, 4 város a régióban, alacsony légszennyezettség, összesen 50 000 R-$$ és R-$$$ lakos a régióban
Kellemes kis ajándék, hiszen ingyen van, igen szép, ráadásul amint megkapjuk, a többi, lakott városunkban is elérhetővé válik, ami jótékony hatású lesz a kereskedelemre, hiszen elsősorban ott fejti ki hatását

(25,17,0,0). Ráadás gyanánt 37 R-$$ lakosod is munkába állhat a hotelben.

State Fair (Országos vásár – 8x12)
L.sz.: 3500, MR: 48, 1200 farmmunkás
A mezőgazdaság seregszemléje, igazi amerikai show. Nagy tömeget vonz, ezért kizárólag kereskedelmi zónába helyezd! (50,14,-25,17)

Stock Exchange (Értéktőzsde – 3x4)
MR:45, 25 000 hivatali (Co) dolgozó
Nem maradhat ki a tőzsde egy jól prosperáló kereskedelmi városból, kék zónáidra igencsak jó hatással lesz megépítése (70,26,0,0), ráadásul 15 R-$$$ polgárod számára munkahelyet teremt.

Television Studio (Televízió stúdió – 3x3)
L.sz.: 65 000, MR: 50, rádióállomás
Ha már van rádióállomásod, nagyvárosod ezt sem nélkülözheti! Kereskedelmi zónába helyezd (50,22,-25,17).

The Bureau of Bureaucracy (Közigazgatási hivatal – 4x4)
L.sz.: 39 000, MR: 30, jól pénzelt egészségügyi és oktatási rendszer
ár: 13 000$, fenntartás: 90$/hó
A bürokrácia diszkrét bája, a fő- és sóhivatal, aranyáron, csúnya és komor épület. Lakosaidat nyomasztja a közelsége, ezért tedd kereskedelmi zónába! (25,17,-50,22). A „jól pénzelt" természetesen azt jelenti, hogy a pénzalapoknak 100% körül kell lenniük, ami szintén nem semmi követelmény.

Tourist Trap (Turistacsalogató – 3x2)
40 000 lakos a teljes régióban, 4, a városhoz kapcsolt szomszédos város és összesen 6 összekapcsolt város a teljes régióban
Lám a láma itt is megjelent… A turisták özönleni fognak városodba, hogy megtekintsék a jószágot. Legyen jól megközelíthető helyen (forgalmat generál!), és tedd kereskedelmi zónába, mert a láma köpködése igencsak idegesíti polgáraidat (50,36,-25,17)!

Toxic Waste Dump (Mérgezőhulladék-telep – 4x4)
Bevétel: 400$/hó
Ha kiürült a kassza, tisztes havi díjért beengedheted városodba a veszélyes hulladékokat, ám én inkább azt javaslom, ez csak a végső lépés legyen... Nemcsak rontja a város összképét (-60,24,-100,48), de népszerűségedet is azonnal lerombolja, a közutakon megjelenő sugárzó anyagot szállító teherautók könnyen zavargásokat okozhatnak!

University (Egyetem – 12x10)
L.sz.: 15 000, MR: 42, oktatási szint: 95
ár: 12 000$, fenntartás: 1500$/hó
Egy város igen büszke lehet rá, ha területén egyetem épül. Mind a lakó-, mind a kereskedelmi övezetekre jótékony hatással van (50,22,50,22), ráadásul alaposan megdobja az EQ-t, aminek előnyeit nem is ecsetelem (főleg a 20 éves korosztályra hat, kisebb mértékben a 30-40 évesekre, majd folyamatosan csökken a hatás). Mindenképp hagyj neki helyet, és építsd meg, bónuszként jó sok munkahelyet is kapsz (76,116,19)! (Megjegyzés: érdemes júniusban rázoomolni, megtekintheted a diplomaosztó ünnepséget!)

Most pedig essék szó két kapcsolóról, amelyről sokan nem tudnak, pedig létfontosságúak…

7a. „Demand cap", melytől megáll az élet…
Sokan tapasztalják, hogy egy bizonyos népességérték elérése esetén megáll a fejlődés, pontosabban „befagy" az RCI kijelző, nincs igény semmire. Nos, ez egy angol szóval „demand cap" néven illetett csúnya kis bigyó, mely orvul figyel a felszín alatt, és nem engedi tovább a fejlődést, ha nem teszel ellene. Íme, egy kis táblázat:

R-$	20 000
R-$$	2000
R-$$$	1000
CO-$$	3000
CO-$$$	2000
I-Ag	30 000
I-D	14 000
I-M	7000
I-HT	4000

4. táblázat

Hogy mit jelent ez? Ha a kispénzű polgárok száma eléri a 20 000 főt, nem kívánnak töb-

ben városodba költözni, még akkor sem, ha százával kínálnak munkahelyet számukra az ipari és kereskedelmi épületek. A szolgáltató szférában (Cs) nincs limit, az irodáknál a feltüntetett érték dolgozót jelent, azaz ha 2000 lakosod dolgozik már atomgazdag cégeknél, nem jön több ilyen iroda városodba – az ipar területén is a dolgozók számában kell érteni a feltüntetett számot. Természetesen ezt a határt kitolhatod bizonyos épületekkel és más előremutató lépésekkel. A lakosság tekintetében a leghasznosabb a közösségi jóságok építése, mely jövedelemtől függően tolja feljebb a határértéket, ahogy az a mellékelt táblázatból kitűnik. A legnagyobb lökést a megépített jutalmak jelentik, erről árulkodik az **5. táblázat**.

A kereskedelemre főleg a szomszédos városokkal kiépített kapcsolat hat jótékonyan:

Sztráda	100 000	58 496	41 504
Metró	20 000	11 699	8301
Főút	10 000	5850	4150
Vasút	10 000	5850	4150

6. táblázat

Fentiek egy-egy szomszéddal kialakított első, második, és harmadik kapcsolatot jelentik. A kikötő és reptér is kitolja a határértéket, utóbbi nagyságtól és fajtától függően 10 200 és 90 000 között. A jutalmak itt is bejátszanak, például a kongresszusi központ (Convention Center) +100 ezer dolgozó helyét biztosítja.

Az ipar számára a növekedést a szállítás jelenti: minden, a fogyasztókhoz sikeresen eljuttatott szállítmány 20 fővel növeli a munkahelyek maximális számát, kikötőtől közúton át a vasútig. A repterek a kereskedelemre gyakorolt hatásuk 10%-ával hatnak az iparra. Néhány jutalom közvetlenül is hat rájuk, például a rádióállomás, az egyetem vagy a kutató főközpont (Advanced Research Center), de még olyan, egyébként negatív dolog, mint a katonai bázis is.

7.b „Stage cap", a nagyság mércéje
Tömören kifejezve ez a kapcsoló akadályozza meg, hogy egy faluban felhőkarcolók épüljenek. Az anyagi megfontolások mellett ezért sem érdemes nagy sűrűségű zónákkal indítani egy várost, hiszen ott is csak kis házak és üzletek épülnek először, eme kapcsoló miatt. Jöjjön egy táblázat ismét **(7. táblázat)**:

És akkor a magyarázat. Fenti táblázat a lakó- és kereskedelmi övezetekre vonatkozik, *az egész régióra nézve.* Azaz a második fázisú lakóépületek akkor kezdenek el épülni, ha a régió polgárságának összlétszáma átlépi a 300-as értéket. A szimuláció nemcsak ezt tartja azonban nyilván, hanem súlyozza is, például a 6-os fázist elérve a következő táblázat alapján:

1	6%
2	11%
3	15%
4	34%
5	24%
6	10%

8. táblázat

Ez azt jelenti, hogy (megint csak a teljes régiót nézve!) a teljes épületmennyiség 6%-a lehet 1-es fázisú, 11%-a kettes, és így tovább. A legmagasabb, 8-as fázisban ez a táblázat már így néz ki:

1	1%
2	2%
3	5%
4	10%
5	15%
6	18%
7	29%
8	20%

9. táblázat

Eszerint teljes régiódban mindössze az épületek 20%-a lehet Empire State Building nagyságú szörnyeteg, ami nagyjából ismét csak „életszagú". Mindezekhez még egy fontos információ: alacsony sűrűségű övezetben 1-3 fázisú épületek épülhetnek, közepesben 4-6, míg nagy sűrűségűben 7-8-asok. Ebből az is következik, hogy (ismét: régiós szinten!) felesleges 1114 lakos alatt közepes, vagy 25 952 alatt nagy sűrűségű övezeteket létrehozni, hiszen nagy toronyházak úgyse fognak épülni a népességlimit miatt. Az ipari zónákban kissé mások az értékek, de nagyjából megfelelnek a fentieknek. Ez egyébként egy meglehetősen jó érv a régiós játék mellett, vagyis hogy az igazi fejlődést az generálja, ha nagyobb lélekszámnál már elindítasz pár szomszédos várost is a fejlődés rögös útján…

8. Utak és közlekedés
Az eddigi játékokban utak és autópályák jelentették a közlekedés alapjait. A sztráda mellett most már megkülönböztetünk városi utcákat és főutakat. Nagyon fontos, hogy az utca *nem lépheti át a városhatárt*, az összes többi igen (a vasút és a metró is), ez a régiós játék szempontjából fontos, ahogy az is, hogy az egyes városok összekötése immár nem kerül pénzbe, tehát ez egy kis könnyebbség.

Az úttípusok között a különbség főleg áteresztőképességükben van, vagyis az utcáról a főútra érő autó felgyorsul, az autópályán pedig már száguld, így adott időintervallum alatt több gépjármű halad át egy adott szakaszon. Természetesen minél nagyobb a forgalom, annál nagyobb a zajártalom és a környezetszennyezés is, ezért a főutak mellett a telkek értéke csökken, ezt is tedd mérlegre!

0	
300	stage 2 start
390	
507	stage 3 start
659	
857	
1114	stage 4 start
1448	
1882	
2447	
3181	stage 5 start
4135	
5367	
6989	
9086	stage 6 start
11 812	
1 5365	
19 963	
25 952	stage 7 start
33 738	
43 859	stage 8 start
57 017	
74 122	
96 359	
125 267	

7. táblázat

A közlekedés alapelve, hogy lakóid eljussanak munkahelyükre és a kereskedelmi zónákba, ezért legyen egy főút, amely összeköti ezeket a lakóövezetekkel. Ez utóbbiakban elegendő csak utcákat kiépíteni, ez olcsóbb, és a kezdeti forgalmat bőven elbírja. A fejlesztők beépítettek egy automatizmust, mely magától létrehozza az utcákat, ha elkezdünk bezónázni egy területet. Én azonban azt javaslom, ne támaszkodj erre! Miért? Mert a keresteződések torlódásokat okoznak, minél több van belőlük, annál többet. Ráadásul lakóid szeretik az egyértelmű útvonalakat, ami az automatikus megoldásnál nem biztos, hogy teljesül. Fontos, hogy a telkeknek egyik oldala kell, hogy utat érintsen (ez eltér az elődtől!), ha ez nem teljesül,

ott nem épül ház, ezt a pirossal áthúzott zöld autóikon jelzi.

Jogos kérdés, mikor kell átépíteni egy utcát úttá. Nos, erre szolgál a *Traffic* nézet (az RCI grafikon mellett, felülről a harmadik ikon). Érdemes időnként ellenőrizni ezt. A zöld színű utakkal minden rendben. A sárgákon pezsgő élet zajlik, míg a pirosak már túlterheltek, így ezeket érdemes lecserélni főútra, vagy elvinni róluk a népet például tömegközlekedéssel, esetleg városi rendeletekkel (lásd ott!) besegíteni, különben menthetetlenül bedugul a város. Jó tanács: soha ne csökkentsd az utak karbantartására szolgáló pénzalapot (Road Maintenance)! A város fejlődése ugyanis elég dinamikus, és ha túllépi a keretet, megjelennek a kátyúk az utakon, amit ezután lehetetlen kezelni (kipróbáltam…)! A kátyúk dugókat, zajt, szennyezést okoznak, ezt tetézi még a közlekedésiek sztrájkja is.

A legjobb tömegmozgatás az **autópálya**, bár ez nagyon drága. Érdemes ennek helyét előre megtervezni, például régiós játékban az ipar- és a lakóváros között, és kihagyni a területet (négy egység széles – kettő a pályának, egy-egy kétoldalt a fel- és lehajtósávoknak). Ugyanis később, ha beépített területen akarjuk átvezetni, ki kell sajátítanunk azt, vagyis meg kell venni az ott lévő épületeket, ami akár több százezer simoleonba is kerülhet! Egy jól megépített sztráda egy metropolisz lakosságát is bőven kiszolgálja. Javaslom, hogy egy üres városban próbáld ki a sztráda építését, főleg, hogy mekkora terület kell egy kanyarhoz (nagy!), és hogyan tudod hozzáilleszteni a fel- és lehajtósávokat (mindkét oldalára kell a pályának!) valamint a „lóherét": a két autópálya kereszteződését, ami különösen nagy területet (12x12!) igényel. Mindezeket egyébként a program automatikusan megépíti, ha egy utat vezetsz át a pálya alatt, vagy „áthúzol" rajta egy másikat. Ezután „God" módban a kis detonátorra kattintva lerombolhatod a várost, és elkezdheted az igazi munkát.

A **tömegközlekedés** elvének is a fokozatosságot válaszd. Itt is érvényes, hogy először nem kell semmit erre áldozni, ha régiózol, a két város között indíts egy buszjáratot, illetve vegyes városban az ipari- és lakónegyedeket kösd össze „munkásjárattal", később fejleszd ezt fel, majd a megfelelő városméret és pozitív mérlegű, erős (!) kassza mellett következhet a metróvonalak megépítése.

A legolcsóbb tehát a **buszközlekedés**. A közlekedési útvonalakat a program elég szigorúan számolja, azaz nem lehet csak szétszórni pár megállót, figyelned kell arra, hogy megfelelő vonzáskörzete és „logikai célja" legyen, azaz például egy lakóövezetből az iparvárosba vezető munkásjárat, a kereskedelmi központot és a repteret összekötő viszonylat stb. (Minden zónatípusban legyen megálló!) Egy példa az útvonalvezésre: ha nyugaton van az iparterületed, keleten pedig a lakóövezet, helyezz egy megállót utóbbi nyugati, előbbi keleti felére, ezzel egyértelművé teszed lakosaid számára szándékod. Simjeid ugyanis mindig az *időben* legrövidebb utat választják, azaz lehet, hogy céljukkal ellentétes irányba mennek gyalog két háztömböt egy buszmegálló, mely aztán egyenesen és gyorsan úti céljukhoz juttatja őket, bár ennek van határa: egy lakos max. 6-8 egységet gyalogol egy buszmegállóig. Fontos, hogy a buszok nem generálnak forgalmat, és ráadásul a környezetet sem szennyezik, azaz azáltal, hogy a lakosaidat (a kis- és közepes jövedelműeket, mivel a gazdagok jó része természetesen nem nyomorog buszokon) „rákényszeríted" egy járatra, az adott útvonalon nő a telkek értéke, ezáltal népszerűséged is! Ezt a kényszerítést az ingajáratok támogatásával is elősegítheted, lásd a *városi rendeletek* fejezetet!

Drágább, de nagyvárosokban már kötelező a **metró**. A föld alatt fut, tehát nem foglal helyet, nincs környezetszennyező, zajkeltő hatása, csökkenti a felszíni forgalmat. Tervezd meg az útvonalat épp úgy, mint a busz esetében, azaz legyen célja az utazásoknak, haladjon keresztül kereskedelmi-, lakó- és ipari övezeteken egyaránt! Célszerű minden nagyobb lakóblokk mellé építeni egy állomást, mert nagyvárosi lakosaid nem sze-

Megnevezés	R-$	R-$$	R-$$$
Basketball Court	1000	1000	1000
Beach	250	250	250
Community Garden	250	250	250
Gazebo	1000	1000	1000
Large Flower Garden	7000	7000	7000
Large Park Green	2500	2500	2500
Large Plaza	9000	9000	9000
Medium Flower Garden	3000	3000	3000
Medium Park Green	1000	1000	1000
Medium Playground	3000	3000	3000
Medium Plaza	4000	4000	4000
Open Grass Area	250	250	250
Open Paved Area	250	250	250
Playground	1000	1000	1000
Ranger Station	1000	1000	1000
Skateboard Park	4000	4000	4000
Small Flower Garden	750	750	750
Small Park Green	250	250	250
Small Plaza	1000	1000	1000
Soccer Field	5000	5000	5000
Softball Field	6000	6000	6000
Tennis Court	4000	4000	4000
Country Club	0	0	8000
Courthouse	0	15	15
Disease Research Lab	0	10 000	10 000
Farmer's Market	20 000	150 000	0
Large Medical Center	20	20	20
Major Art Museum	0	6000	6000
Major League Stadium	300 000	300 000	0
Medical Clinic	20	20	20
Minor League Stadium	200 000	200 000	0
Opera House	0	0	5000
Private School	0	0	6000
Radio Station	0	9000	0
Resort Hotel	0	5000	5000
Stock Exchange	0	0	125 000
Television Studio	0	3000	0
Tourist Trap	100 000	0	0
University	0	15 000	15 000

5. táblázat

retnek sokat gyalogolni a metróállomásig – 8-12 egységenként is akár lehet állomásokat építeni! Ha buszmegállót és metróállomást helyezel egymás mellé, legyen közöttük 1 egységnyi „lyuk", ezzel segíted az átszállást!

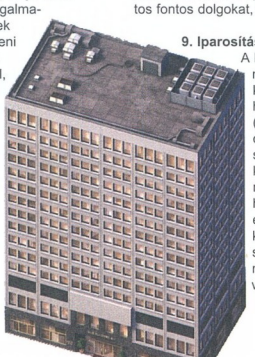
A v**asút** elsősorban az ipar számára fontos tényező. A személyszállítás csak városok közötti viszonylatban kifizetődő (intercity), illetve ha akkora a városod, hogy megéri egyik sarkából a másikba szállítanod az embereket, bár akkorra elméletileg már tudsz majd metrót is építeni. Ha ilyen városi viszonylatot építesz, érdemes úgy vezetni a pályát, hogy érintse a kereskedelmi területeket is, és helyezz el állomást oda is – a nagyon hosszú pályaszakaszokra amúgy is érdemes középen egy plusz állomást építeni! A vonat kapacitása 3000 fő, az utasok autóval érkeznek az állomásra, azaz bizonyos forgalmat a lakóövezetek és az állomás között generál. Mivel épp ezért szükség van útra is a működéséhez, az állomás elhelyezése kis ügyeskedést igényel. A sín és az út között 3 üres egységnek kell lennie. Válaszd ki az állomást, és a HOME/END gombokkal forgasd úgy, hogy a nyíl az útra mutasson, így a sínek pont az épület mögött fognak áthaladni. Vedd figyelembe a tervezéskor, hogy a sín kanyarodásához nagy, 3x3-as terület kell, ez az egyik hátránya! És még egy nagyon fontos tényező: *minden állomás mellé építs buszmegállót*! Ugyanis mint írtam, a polgárok autóval érkeznek, ám a végállomásnál már gyalogosak, és nem fognak 6-8 egységnél többet sétálni. Ezért építs megállót oda, és iparnegyedenként (blokkonként) további 1-1 megállót!

De mint említettem, főleg az ipar látja majd használt a vasútnak, hiszen az ipari negyedek termelő egységek. Akkor fejlődnek, ha termékeiket nyereségesen el tudják adni, aminek kulcsa, hogy gyorsan a fogyasztóhoz kerüljenek. Városi viszonylatban teherautók szállítják az árut a fogyasztókhoz, ám az igazi bónuszt a városhatáron kívüli értékesítés jelenti, ez különösen megdobja az iparterület értékét, ami elősegíti az I-M és az I-HT betelepedését! (Ez így van a valóságban is, egy ipari park akkor értékes, ha könnyen és gyorsan el lehet juttatni az árut a világ minden részébe, a „gazdaváros" amúgy elenyésző mértékben vásárol az itt termelt áruból.) Érdekes ennek a megvalósítása, ugyanis tulajdonképpen ezt a folyamatot csak „jeleznünk kell". Mit jelent ez? Nincs látható jele a forgalomnak. Ha átvezetsz egy vasútvonalat az iparterületen és a városhatáron, máris iparvágánnyá avanzsált, és megkezdődik a forgalmazás. Persze érdemes a sínek mellé teherpályaudvart építeni („Freight Station"), melynek szintén közúti kapcsolat kell, hiszen a távolabbi iparterületekről a teherautók idehordják az árut, mely a vasútra kerül. A túloldalra nem kell semmi, a sínek befutnak a lakó- vagy kereskedelmi övezetekbe, és azok „felszippantják" a terméket.

A **kikötők** az iparhoz kötődnek, azaz nincs közvetlen hatásuk a lakóövezetekre, és a kereskedelemre is áttételesen hatnak. Épp ezért ha kikötőt akarsz a városodba, úgy tervezd meg, hogy legyen *közvetlenül mellette* iparterület (vagy közvetlen összeköttetésben vele sztrádával, vasúttal), és körülötte jól kiépített úthálózat, e nélkül nem működik. Környezetszennyező, ezért tartsd távol a lakóterületektől!

A **repterek** ezzel szemben a kereskedelem számára fontosak, hiszen egyrészt turistákat, másrészt üzletembereket hoznak a városba. A reptér nem olcsó mulatság, már az építése is sok pénzbe kerül, a fenntartása még többe (a kicsik 1000$ körül, a határ a csillagos ég). Csak erős pénzügyi helyzetben építsd meg, akkor, amikor már valós igény van rá, tehát közepes erősségű (közepesen/magasan zónázott) városban, minimum 30-50 ezres lakosságnál. Kb. 5-10 év, míg látható hasznot termelnek, ezt is kalkuláld be, és azt is, hogy a repterek körül jelentősen (!) megnő a bűnözés, valamint kisebb légszennyezettséget és zajt „termelnek". Megjegyzés: bár a játék indulásakor csak háromfajta repteret látsz, ahogy városod fejlődik, és igény van rá, ezek közepes és nagy testvéreit is megépítheted majd, „upgrade" formájában. Városterező rá fog kérdezni, kívánod-e, ha rábólintasz, megkezdődik a fejlesztés, ez további helyet nem igényel!

Most nézzük át az ipart, és a vele kapcsolatos fontos dolgokat, tanácsokat!



9. Iparosítás

A legfontosabb ipari termék az **áram.** Érdekes kérdés az erőművek helyzete. A szénerőmű (Coal Power Plant) olcsó, de nagy a légszennyeződés a környékén. Ha külön ipari várost építesz, ott kezdhetsz egy ilyennel, de egy vegyes városban inkább javaslom a természetes gázüzemű erőművet (Natural Gas Power Plant), ez bár drágább, de jobban megéri az árát, hiszen kisebb a szennyezettség, így közelebb tud hozzá húzódni a város. A nagy légszennyezettség ellen semmit nem tudsz tenni, eredménye elhagyott, üres területek! A szélgépek környezetbarátok, de nem alkalmasak egy nagyváros igényeinek kielégítésére. Egy kis, hangulatos falut, vagy egy hegyvidéki üdülőt azonban kiszolgálnak, és oda pont ezek valók! (Tulajdonképpen elég lenne kezdetnek egy nagyvárosba is, de később úgyis kell nagyobb erőművet építeni.) Az áram a bezónázott területek közt automatikusan „terjed", azaz csak akkor kell távvezetéket építened, ha más városba kívánod átvinni azt, vagy városod távoli részébe. A hulladékégető erőmű (Waste to Power Plant) jópofa dolog, hiszen elégeti a város szemetének jó részét, de cserébe borzalmas légszennyezést okoz, nem ajánlom! A legjobb megoldás a napenergiával működő erőmű (Solar Power Plant), ez azonban csak akkor építhető meg, ha elegendő I-HT működik a városodban (városterező automatikusan fel fogja ekkor kínálni neked, innentől kezdve bármikor elérhető). Mindenképp megéri az árát, hiszen abszolút környezetbarát, csakúgy, mint a hidrogénerőmű. A nukleáris erőmű megépítését én nem javaslom – nem túl megnyugtató a jelenléte a városodban.

Az erőművek idővel *öregednek*. Ha állapotuk (Plant Condition) 60-70% alá esik, ne sajnáld a pénzt, építs helyükre újat, ugyanis ez még mindig olcsóbb, mint az öreg erőmű fenntartása! Kezdetben természetesen vegyél vissza költségvetésükből, az igényeknek megfelelően. A bal alsó sarokban lévő kérdőjelre ráklikkelve megnyílik egy ablak, a címsorra kattintva át is nevezheted. A „Capacity Used" mutatja, mennyire van kihasználva teljesítménye, a „Local Funding" tolókát húzd addig lefelé, amíg az „Actual Capacity" nagyjából megközelíti a „Power Used" értékét, de ennél azért pár százzal legyen több (pufferelés). Arra viszont nagyon ügyelj, hogy ez ne lépje túl a 75%-ot, mivel ez elősegíti az öregedését. Ha megfelelőek a pénzügyi kondícióid, érdemes azt figyelembe véve mindig picit emelni az erőmű

költségvetésén, ezzel jobb kondícióban tartod, amivel a fent említett korai lebontás-újjáépítés idejét tolhatod ki jó pár évvel.

Víz. Bármilyen furcsa is, a kis sűrűségű lakóövezetek kis pénzű lakosainak nincs szükségük vezetékes vízre, ezzel jó sok pénzt megspórolsz induláskor! A gazdagoknak ($$$) már igen, és a közepes zónásoknak mind, de ezzel ráérsz majd akkor foglalkozni. Egy cső 6 egységet lát el vízzel minden irányban, ha ezt kiszámolod, olcsóbban ki fogsz jönni a pénzedből! A víztornyokat és a szivattyúkat ne helyezd el olyan területre, amelyen magas a vízszennyezettség (például a farmok közelébe), mert ott csökken a hatásfokuk, sőt magas érték esetén a vízszivattyú nem is működik! Ezen persze segít a víztisztító (Water Treatment Plant), de ez igen költséges móka! A szivattyúállomásoknak áram is kell, ezt se feledd! Amikor a város túllépi a kapacitást, építs újat, de ne rakj nagyon sokat egymás mellé, hiszen a város minden részét el kell tudni látni. Én a nyugati városrészben kezdtem az építkezést, itt két erőmű is dolgozott, a harmadikat már a keleti részen helyeztem el, hiszen eddigre ide is elért a város.

A **szemét** elhelyezése kulcsfontosságú már a játék kezdeti szakaszában is, hiszen a házak udvarán bűzlő szemétdomb csökkenti a környék értékét. Ha régiózol, érdemes az i-

parvárosodba vinni a hulladékot, nem túl drága megoldás. A szeméttelepet külön területre építsd, amelyhez egyetlen bekötőút vezet (Tehát a körülötte lévő utak és közte legyen egy egységnyi „lyuk", amit például fákkal ültetsz be, és egy kis út vezet a telephez.) Miért? Nos, ha a területet később szanálni akarod, ezt csak akkor teheted meg, ha elfogyott róla a szemét. Ha közvetlenül érintkezik utakkal, az utánpótlás folyamatos. Ha a fent leírtakat követed, elég eldózerolni a kis bekötőutat, és leáll a gyűjtés. A hulladékfeldolgozó üzem (Recycling Center) hasznos, de csak később, ha benépesült városod, és sok a pénzed – ám csak 5 ezer lakost szolgál ki, bár 20%-kal csökkenti a szemét mennyiségét. És most, csak nektek megosztom egy érdekes tapasztalatomat a témával kapcsolatban, nem tudom, hogy „bug vagy feature", de tényleg érdekes. Tehát. Elkezdtem fejleszteni a városom. Építettem egy kisebb szeméttelepet, majd két szakaszban bővítettem, kb. 6000 köbméter kapacitásig. Ám úgy 10-15 ezer lakosnál már elkezdődött a high-tech cégek beszivárgása a városba, ezzel együtt a koszos ipar kiköltözött. Igen ám, de ez azzal járt, hogy a város délnyugati sarkában (itt volt a szeméttelep) kiürült egy hatalmas terület, az I-HT cégek egy határvonalat nem léptek át, akármekkora volt is az igény. Egyértelműnek látszott, hogy mindez a szeméttelep miatt van. Ezért elhatároztam, hogy felszámolom a telepet, és megpróbálom exportálni a hulladékot. Kijelöltem kikötővárosomban egy szép nagy területet, és hasra csapva 338 köbméternyi szemetet küldtem oda, és amint fent írtam, szanáltam a telepemre vezető utakat. És itt jött az érdekesség: ekkor gyakorlatilag *megszűnt* városomban a szeméttermelés… Felpörgettem az időt – a régi szeméttelepemről csak 15 év múlva tűnt el a hulladék, eddigre megszüntettem a vízellátását, és teljesen izoláltam, vagyis még a környékéről is eldózeroltam az utakat. Amint sikerült „dezónázni" (bocsánat a csúnya szóért) a területet, sikerült elnyernem a napenergia erőmű építését – a gázerőmű lebontásával és a szeméttelep megszüntetésével egy kellemesen iparosítható területet nyertem. Most még mindig nullán áll a szeméttermelés, ami felettébb érdekes, de nekem jó… (Megjegyzés: városomban „él" a *Papírhulladék-csökkentési program,* amint ezt visszavonom, felugrik a szeméttermelés, tehát úgy tűnik, csak a kereskedelmi épületek termelnek hulladékot…)

Fentieknél fontos a **költségvetés** kérdése is. Ha nagyon lecsökkented az áramszolgáltató (Power Department) költségvetését (60% alá), a villanyoszlopok szikrázni kezdenek, ami könnyen tüzet okozhat. Ugyanez a vizeseknél (Water Dep.) csőtörést eredményez, a kitörő víz elmoshatja a környező épületeket. Ilyenkor növelned kell a költségvetést minimum 90%-ra, kicsit felpörgetni az időt, hogy megnyugodjanak a kedélyek, és persze kicserélni az oszlopot, csövet. Ez érvényes a kommunális hulladék kezelőire is (Sanitation Dep.), ha náluk gond van a pénzzel, egyszerűen sztrájkba lépnek, nem szállítják el a szemetet, ami szintén igen súlyos.
Ezért itt, épp úgy, mint az útalap esetében, erősen meggondolandó a büdzsé csökkentése, tehát soha ne menj 60% alá – ügyes várostervezéssel általában elkerülhető, hogy hozzányúlj ezekhez a pénzalapokhoz!

Farmok. Az SC3k egyik nagy mágiája volt egy farmot kiimádkozni a játékból, ennek külön trükkje és technikája volt. Az SC4 egyik újdonsága a farm, mint önálló ipari terület megjelenése. Ám sok haszna nincs, sőt… Legnagyobb hátránya, hogy borzalmas mértékben nő a környezetében a vízszennyezettség. Ez csökkenti a terület értékét, és amint fent írtam, a víztornyok és szivattyúk teljesítményét. Ráadásul nem fizetnek adót, és elhanyagolható az általuk teremtett munkahelyek száma, vagyis városod fejlődésére különösebb hatásuk nincs. Inkább érdekesség a meglétük, a város szélén el lehet helyezni pár területet, és persze én alapítottam egy igazi falut is, nagy szántóföldekkel, csak a látvány kedvéért…

High-tech. Az iparosítás csúcsa. Immáron semmi különösebb trükk nincs benne, legfeljebb annyi, hogy igazából nem ipari, hanem jómódú polgárok lakóterületeként kell kezelned ezeket: jelölj ki a számukra egy sík területet, amely alacsony légszennyezettségű, távol a koszos iparterületektől, közel a képzett lakossághoz. Nagy szükségük van felvevőpiacra is – ideális helyszín lehet egy olyan terület, melynek egyik oldalát sztráda, a másikat egy, a városból kivezető ipari vasútvonal határolja.

Újabb kulcsfontosságú tényező az intézményrendszer kialakítása. Lássuk a vele kapcsolatos tudnivalókat!

10. Intézményrendszer
Érdekes és izgalmas kérdés. Sokan úgy kezdenek neki egy város építésének, hogy leraknak egy kórházat, tűzoltóságot, rendőrséget, iskolát. Felesleges! A várostervezés alapja: kezdd kicsiben, gondolkodj nagyban! New Yorkban sem a felhőkarcolókkal kezdődött az élet, hanem szűk utcákkal, kis házakkal. Ahogy hamarosan a konkrét építésnél leírom, első céltömegünk a kispénzű, egyszerű lakosság, akik kis házakban élnek, különösebb igényük nincs, élik mindennapjaikat, eljárnak a gyárakba dolgozni. Amint elkezdődik a városiasodás, megkezdheted az intézményrendszer fokozatos kiépítését.

Ha van a városodban erőmű, az első közintézményed egy **tűzoltóság** lesz, mert ez egy erősen tűzveszélyes épület. A tüzek eloltásának egyetlen titka van: minél előbb odaérjen egy tűzoltóautó – a kis állomás 2, a nagy 4 egységet vezényelhet ki. Ennek módja egyszerű: klikk a bulldózer alatti narancssárga gombra, majd a tűzoltósisakra, és helyezd el a kis póznát a tűz mellé, érdemes persze több autót kivezényelni. Minél magasabb a tűzoltóság költségvetése, annál jobb a felszerelés; vedd ezt figyelembe, ha ezen akarsz spórolni, mert lehet, hogy nem érnek el a fecskendők a tűzfészekig…

A városi élet igazi alapját az **oktatás** jelenti. Kezdetben elég egy általános iskola (elementary school), és ha kedveskedni akarsz lakosaidnak, egy könyvtár, hiszen ez az idősebb Simeknek is lehetővé teszi a művelődést. Az oktatási intézmények négy alapvető célt szolgálnak: csökkentik a bűnözést (sztereotípia: a bűnözők a tanulatlan rétegből kerülnek ki – nem teljesen pontos, de fogadjuk el), növeli az EQ-t, a kívánatosságot és a polgármester népszerűségét. Mi az az EQ? Educational Quotient, azaz fordítsuk így: műveltségi hányados, ez nagyjából az adott Sim intelligenciáját tükrözi, és fő szerepe abban van, hogy a már sokszor emlegetett high-tech cégek csak olyan városba telepednek meg, ahol magas a lakosság EQ-ja, de elősegíti a gazdag irodák (Co-$$$) beáramlását is. Az EQ értéke 0-200-ig terjed, minden lakosnak van egy alapértéke, ez anyagi helyzetétől függ: R-$: 20; EQ; R-$$: 40; EQ; R-$$$: 60 EQ. Bármit is teszel, minden Sim havonta 0.2 EQ-t veszít. Minden intézmény a hatósugarában élő összes lakosra hat, ám ez életkorfüggő: egy általános iskola körzetében élő felnőtt minimális értéket „vesz fel", míg természetesen egy fiatal Sim a suli teljes hatását élvezi. Épp ezért teljesen felesleges egy adott környéket az összes lehetséges intézménnyel lefedni – bár persze más kérdés, hogy nem éri-e meg mégis, hiszen ha stabil a lakosság, azaz a gyerek az adott környéken nő fel, előbb-utóbb „belenő" a középiskola, majd a főiskola áldásába. Hogy hova épp milyen intézményt építsünk, azt a *„Resident Average Age Data View"* nézetről olvashatjuk le. Az is megfontolandó, hogy lehet olyan környék, amit nem kell lefednünk. Gondolj bele: az iparterület melletti övezetek kívánatossága (magas légszennyezettség, zaj) amúgy is olyan alacsony, hogy talán hiába építesz ki mindent, nem vonzza a jobbmódú lakosokat. És amúgy is szükség van a munkásnegyedekre, a kispénzű, de olcsó munkaerőre. Később persze, ha a lakosságod átlag EQ-ja olyan magas, hogy akár a teljes „büdös" ipart száműzheted a városból, fel lehet fejleszteni ezt a területet is. És még valami: ha egy alacsony jövedelmű környéket befedsz oktatási intézményekkel, az felszívja a környék bűnözését. Nem könnyű döntés…

Fontos még megjegyezni, hogy vannak olyan intézmények, amelyeket bárhová építhetsz, lefedik az egész várost, azaz minden lakosra kifejtik áldásos hatásukat. Ezek: City College, City Museum, Main Library, Main Art Museum, Opera House, University.

Amint megépítesz egy intézményt, ne feledd alaposan lecsípni a költségvetésüket, ez jótékony hatású lesz a pénztárcádra! A bal alsó sarokban lévő kérdőjelre ráklikkelve megnyílik az ismerős ablak. Két tolókát látsz. A felső a suli költségvetését szabályozza, ezzel közvetve (a tanárok számának csökkenésével) a tanítható diákok számát – ezt indulásnak húzd le olyan 50-70 diák ellátására (*Student Capacity)*, hiszen ez egyelőre bőven elég. Az alsó tolóka a sárga iskolabuszok hatósugarát jelzi, ezt is érdemes úgy beállítani, hogy nagyjából fedje a lakott részeket. Időnként ellenőrizd, hogy nem nőtte-e ki az igény a költségvetést, elég csak az épület fölé vinni a kérdőjelet, az öt teljes alma jelenti a tökélyt, ha kevesebb, akkor növeld a pénzt, és ezzel a kapacitást.

A **rendőrség** kérdését nagyjából már megtárgyaltuk. A bűnözés elsősorban az iparnegyedekben üti fel a fejét, és főleg az oktatás hiánya generálja. Ha okosan dolgozol, sokáig nem lesz szükséged rendőrségre – hiszen kezdetekben a kevés, egyszerű lakosságnak nincs rá igénye (egy-két autófeltörés, graffiti, mutogatós bácsi egy munkásnegyedben elmegy, utóbbiakat apucik úgyis megfegyelmezik), később meg az iskolák, könyvtárak felszívják a bűnözést. Nekem úgy 5-6000 lakosnál jelentkezett igény a yardra, hiszen ilyenkor már azért a jobbmódú városi polgárság fejecskéjében felmerül a biztonság kérdése. A rendőrsökben van

Érdemes egy kis pufferrel dolgozni, azaz mindig kb. 50-100 fővel nagyobb költségvetést beállítani, mint amekkora az igény, hogy a fejlődést zökkenőmentesen felvegye az intézmény, különben könnyen sztrájközelbe kerülhetsz! (Kis apróság: ne rakd a sulit a sarokra, inkább egy zóna közepére. Ugyanis sok anyuka a tanítás után autóval megy a csemetéért, ha az iskola a sarkon van, a megálló kocsi feltartja a forgalmat…)

A **kórház** az életkor kitolásához kell – durván hangzik, de igaz: minél tovább él lakosod, annál több pénzt termel városodnak. Épp úgy, mint a sulinál, kezdetben vedd vissza az egyes kórházak, rendelők költségvetését, legyen alkalmas 50-100 lakos ellátására, és tartsd ezt az értéket – itt öt orvosfej jelzi a tökélyt. Elegendő akkor megépíteni, ha tanácsadód szól, illetve ha elkötelezted magad a tehetősebb polgárok beköltöztetésére.

pár cella, ez általában elég a rosszfiúk és -lányok tárolására, **börtönt** ráérsz majd úgy 50 000 lakosnál építeni, előbb nemigen van rá szükség.

Egyetlen helyzet van, amikor idejekorán kell rendőrséget alapítani: ha sikerül annyira a béka ülepe alá vinned népszerűségi indexed, hogy lázadás tör ki. Ilyenkor gyorsan építeni kell egy rendőrsőt, és kivezényelni a zsarukat a tömeghez: mint a tűzesetéknél, klikk a narancssárga gombra, majd a rendőrjelvényre, és helyezd el a kis póznát a lázadó csoporthoz – körül kell venned, hogy eredményes legyél!

Sajnos nagy létszámú városnál már napi szinten fog előfordulni a sztrájk, hiszen egy dinamikusan fejlődő településen néha robbanásszerűen megnő az igény egy-egy intézményre. Ezért érdemes (megfelelő bevételek esetén persze) az egészségügy általános költségvetését (a pénzügyi képernyő *Health & Education* ablakában) picit feljebb húzni, ami az összes rendelő és kórház kapacitását egyszerre emeli. Ha pedig nagyon erős a büdzsé, lehet játszani az oktatással, is, bár tucatnyi intézménynél ez már több ezres havi kiadást jelent – ám sokszor ez a kulcsa a további fejlődésnek! Sztrájk esetén egyébként a legjobb módszer, ha az adott intézmény költségvetését maximumra húzod, felpörgeted az időt, és amikor véget ért a „lázongás", visszaállítod a megfelelő értékre a tolókát. Mindezek megakadályozására egyébként a biztos módszer az, hogy minden intézményed költségvetését 60%-on

tartod minimumban is, tehát egy kórháznál hiába van csak 200 beteged, 1800 főre állítod be a kapacitást (3000 a max, ennek 60%-a). Persze ez már a kezdet kezdetén csökkenti a bevételeid, de inkább lassabban fejlődjön városod, mint 50-60 ezres létszámnál megálljon, és a napi rendszerességű sztrájkokkal kelljen vesződnöd!
Másik felmerülő kérdés nagy létszámú városnál, hogy mit lehet tenni abban az esetben, ha túlzsúfoltakká válnak az intézmények, azaz például egy elemi iskolában 600 diák tolong, holott a kapacitása maximum 550 fő. Nos, ilyenkor kell csökkenteni a vonzáskörzetet, azaz az iskolabuszok és mentők hatósugarát (alsó tolóka). Ezt érdemes a maximum kapacitás alá 20-50 fővel belőni. Ha az oktatás terén emiatt csökken az EQ, lehet újabb intézményt építeni, de ekkor már vedd figyelembe a lakosság átlagéletkorát is (*Resident Avg. Age* speciális nézet)!

És még valami: a fórumokon sok szó esett arról, vajon a rendelőintézetek és a kórházak (medical clinic, hospital) egyenértékűek-e, vagy sem. Nos, a fejlesztők, a fórumok levelezői és saját tapasztalataim alapján is kijelenthetem, hogy igen, egyenértékűek! Én most már egyáltalán nem építek rendelőket, mivel a kórház alaposan lecsípett költségvetéssel a kezdetektől kiszolgálja a várost, a rendelők pedig előbb-utóbb túlzsúfoltak lesznek, ami állandó sztrájkokhoz vezet. Minimális hatásuk esetleg lehet olyan helyen, amely nagyon a kórház hatósugarának szélén van, de ez elhanyagolható.

lehet rentábilis, virágzó várost építeni. Az internetes fórumokon is sokan protestáltak az automatikus utcaépítés mellett, vagyis hogy emiatt lesz életszerű a város, míg a szimmetrikus építkezés unalmas. Ez is igaz, de ebben a játékban a cél a minél nagyobb város megépítése, ehhez stabil anyagi háttér kell, amihez előre kell gondolkodni, és (sajnos) ki kell zárni az ötletszerűséget.

Indulásnak a Fairview régió délkeleti részén lévő területet kezdtem belakni. Elsőnek egy vegyes város építésével indítunk, aminek későbbi fejlődéséhez a szomszédos területeket vesszük majd igénybe. Nem nyúltam a felszínhez, csak rengeteg fát telepítettem, és felpörgettem az időt, hogy jó nagy erdőséggel kezdjek, a tiszta levegő kincs mïnden városban. A cilinderre kattintva máris elnevezheted városodat, és munkába állhatsz. Mielőtt bármibe is kezdenél, állítsd az összes adót 9%-ra! Ez egy kitűnő indulási alap, ami hamar kamatozni fog!

Az ipari zónákat érdemes elhelyezni a város szélén, sík terepen. Az erőmű, szeméttelep mindenképp a város szélére kerüljön, hogy negatív hatásának jó része kiessen településünkről. 13 egységes területekkel fogunk dolgozni, azaz 13x13-as négyzeteket rajzoltam főutakkal, ezeket középen utcákkal felosztottam négy 6x6-os négyzetre. Az alsó sáv nem lesz teljes négyzet, mivel ide fognak kerülni az ipartelepek, ez bőven elég lesz egyelőre. (Minden főutat húzz át a határon, nem kerül pénzbe!)

Ennyi ismeret birtokában már hozzákezdhetünk egy jól működő város építéséhez.

11. A működő város

Jöjjön tehát fentiek summázata, azaz recept egy működő város építésére. Lehet, hogy sokaknak „macerás" lesz a dolog precízsége, a sok számolgatás, de ötletszerűen nem

A sarokba került a szeméttelep, egy 3x3-as terület kezdésnek elég, de hagytam helyet a bővítéshez. Gázerőmű: a költségvetését állítsd akkorára, hogy megfeleljen az igényeknek (lásd fent!), majd jöhet pár közepes sűrűségű (medium density) iparzóna. Azért megyünk felfelé, mert ezzel „terjesztem az áramot", így nem kell vezetékekre sem költeni, ezért húztam meg oldalt a kezdő pár kereskedelmi egység helyét is – szigorúan kis sűrűségű (low density) zónák legyenek! A kereskedelmi és lakóövezeteket „patchwork"-szerűen érdemes elhelyezni, azaz pár ker. zóna itt-ott, hogy mindenki el tudja érni, ez segíti fejlődésüket (vásárlóerő), és munkahelyeket is teremt.

A lakóövezetekhez 4 db 3x3-as (90$) alacsony sűrűségű lakótelkeket parcelláz ki (azért így, hogy elkerüld az automatikus utcaépítést). Ez indulásra böven elég. Sokan esnek abba a hibába, hogy mindjárt közepes vagy nagy sűrűségű zónákkal kezdenek. A játék korai szakaszában, épp úgy, mint a valós életben, egy fejlődő városnak nincs szüksége lakótelepekre, nagy szolgáltatóházakra, irodákra. A lakótelepek különben is nagy, sokszor kezelhetetlen forgalmat generálnak. A kis sűrűségű lakóövezetek szilárd adóbázist teremtenek, a bevétellel fejlesztheted a várost, később ezeket a területeket átzónázhatod közepes, majd nagy sűrűségű övezetekké („felzónázás", lásd később). Az első pontban tárgyalt megkülönböztetés máris előjön: a kispénzű lakosok ($R) egyszerű gyári munkások. Nincs szükségük vezetékes vízre (!), nem igényelnek drága intézményrendszert, nem érdekli őket a biztonság, csak munkalehetőség legyen.

Ha a fentiek alapján jársz el, hamar beindul a szekér. Most meg lehet kezdeni az intézményrendszer tervezését. Mivel vegyes városunk van, az erőmű miatt hamar szükséged lesz tűzoltóságra. Válaszd ki a nagyobb épületet (Large Fire Station), távolítsd annyira, hogy lásd az egész várost, és próbáld megtalálni az épület helyét úgy, hogy nagyjából körön belül legyen a bal alsó sarok. Vigyázz, ne dobd le ötletszerűen, egyelőre nézd be a helyét, az ESC lenyomásával „eldobhatod", majd húzd ki oda az utat, szigorúan betartva a 13x13-as hálózatot. Ha megvan, lerakhatod az állomást. Most pedig érdemes elővenni négyzetrácsos papírt, és elkezdeni tervezni a többi közintézmény helyét! Kell majd egy nagy kórház, iskola, könyvtár, középiskola, nagy rendőrség, nagyjából ebben a sorrendben. Mindezek egy általunk használt 13x13-as területen elférnek, sőt még egy városi kollégium is, és ezzel az induló területet lefedheted. Természetesen fentieket csak akkor kell majd megépítened, ha eljön az ideje, addig próbáld oda őket, rajzold fel a papírra, és a fejlesztésből hagyd ki a helyüket! Egy-két ezer embernél már érdemes a könyvtárat és a sulit megépíteni, hogy elkezdődjön a felvirágzás, persze figyelj oda a költségvetésekre! Ha már eléggé beindult a város, építsd meg a középiskolát (high school) is, és lehet finoman emelni egy-két tizeddel az adókat, föleg a kisjövedelműekét, hogy a középréteget becsald a városba (R-$: 9.2, R-$$: 9.1, R-$$$: 9.0). Nekik persze már víz is kell. Kedvenc módszeremmel ez is egyszerű, ugyanis mindenféle számolgatás helyett elég a főutak alatt elvezetni a gerincvezetékeket, hiszen, mint fent megtárgyaltuk, egy cső mindkét irányba 6-6 egységet fed le, ezért egy egyszerű és olcsó megoldással ki tudjuk szolgálni az egész várost. A szivattyúállomás hatalmas tartalékokkal bír a kezdetekben, ezért érdemes eladni pár köbmétert a szomszéd városnak!

Most tervezd meg a régiódat. Érdemes a

környező városokat kialakítani és elnevezni, ugyanis ezzel valós felvevőpiacot teremthetsz iparodnak – a szimuláció lakott területként kezeli őket! Ha nem vagy biztos, mit is akarsz csinálni az adott városban, egy pici (szerintem megbocsátható) csalással elérhetővé teheted a teljes tájrendező eszköztárat, és bármikor alakíthatsz még a településen (lásd: Csalások!).

Jöhet a fejlesztés. Az erőmű melletti négyzet beépítése után el lehet indulni jobbra, de a következő területen már érdemes a fölső, 6 egység széles részt egy sínnel kettéosztani (mondjuk 3-2-re), és a pályát átvezetni valamelyik szomszédos területre. Emiatt ugyanis, ha már elég magas az EQ a városban, ide, a sínek mellé hamar bejönnek a high-tech cégek! Később ezt úgy is erőltetheted, hogy az I-DT épületeket lebontod, ha van piac és feltétel, jön helyettük az I-HT! Érdemes előre megtervezni az autópálya helyét is, ha akarsz ilyet, ennek 4 egység széles terület kell, ha egy 6-os területen át vezeted, mindkét oldalra érdemes föútat húzni, hogy a sztrádára menő, és onnan „lefolyó" forgalmat elvigye. Ízlés szerinti, hogy oldal- vagy keresztcsatlakozású fel- és lehajtósávokat alakítasz ki, én előbbieket preferálom.

Járjuk picit körül a szolgáltatásokat. Az áram kezdetben elég, ám hamar felélheted a tartalékokat. Arra figyelj, hogy a költségvetését 110%-ig húzhatod, ami az erőmű túlterhelését, és ezzel akár felrobbanását is eredményezheti, ezért soha ne vidd 100% fölé a terhelést! Jó kérdés, hogy mi van olyankor, ha nincs több nafta? Nos, két dolgot tehetsz: építesz még egy erőművet – nem javaslom, mivel a cél (legalábbis számomra) egy tiszta város, ami a jómódú emberek és a gazdag befektetők paradicsoma (később aztán jöhet a napenergia). Ezért jobb a második megoldás: építs valamelyik szomszédos területen egy erőművet, és vegyél tőle áramot, eddigre a költségvetésednek el kell már bírnia ezt, havi 1000 MWh energia kb. 170-180$, ami kibírható. Én keleti szomszédomban alakítottam ki egy kis kikötővárost, ez egy ipartelepülés lesz, innen vételezem a plusz energiát. Ennek menete egyszerű: építsd ott meg az erőművet, a villanyvezetéket húzd át a határon, majd mentés után irány a másik város, és kapcsold be az ott megjelent vezetéket a város vérkeringésébe. Ezután kattints a költségvetés képernyőjén a „Neighbor Deals" tételre, és máris kiválaszthatod a megfelelő mennyiséget. Szemetet ugyanígy tudsz eladni, vagyis másik városban építesz egy szeméttelepet, létesítesz a két település között egy közúti kapcsolatot, és mehet a kosz a városon kívülre.

Víz eladásánál természetesen a vízvezetéket kell áthúznod a szomszédba, a többi ugyanaz. Ezután csak annyi a teendőd, hogy rendszeresen ellenőrzöd a grafikonoknál (Power, Water, Garbage) a kapacitást és a felhasználást, legyen közte elég „rés", hogy legyen időd intézkedni! (Megjegyzés: mivel elég dinamikusan fejlődött városom, a másik szomszédtól is vettem áramot később. Ezután elkezdtem dolgozni a napenergiás erőműért – mivel jól alakultak a dolgok, de már fogytán volt minden tartalék, építettem egy szélgenerátort, ami pont kihúzta addig, míg megkaptam a lehetőséget a „tiszta energia" erőművének megépítésére.)

Előbb-utóbb eljön a pillanat, amikor a város már nem tud tovább terjeszkedni, erre városrevezési tanácsadód is felhívja a figyelmed (*City Spreads Trouble Ahead*). Nekem ez a pillanat 12 750 lakosnál következett be. Ilyenkor (de csak ilyenkor!) jöhet a **felzónázás**. A csúnya szó kedvenc játékunkban azt jelenti, hogy alacsony sűrűségű területről közepesre, arról magasra zónázunk át. Ebben semmi trükk nincs, egyszerűen „fesd át" az adott területet a magasabb társával – ha azonos csoportba tartoznak (lakó, ipari, vagy kereskedelmi zóna), nem kell szanálnod sem, egyébként mindent lerombolsz a területen, erre figyelj oda! A változás lehet, hogy nem lesz látványos, hiszen ahhoz, hogy egy nagyobb épület kinőjön a földből, az igénynek is meg kell születnie. Általában célszerű az iparnegyedek közelében elkezdeni a munkát, illetve gazdag részen – sokszor igen kellemes, ha még beépítetlen kereskedelmi területek mellett zónázol fel, ilyenkor itt is, ott is megindul az építkezés.
Mindezzel azonban bánj óvatosan és mértéktartóan! Egyszerre egy-egy kiválasztott negyedet zónázz át, és figyeld a hatást. Lehet, hogy növelned kell a kiszolgáló közintézmények költségvetését, újabbakat kell építened, vagy fejleszteni az úthálózatot. Ha hirtelen a fél várost felzónázod, az hatalmas káoszt okoz – sztrájkok, a közlekedés felborulása, és egész lakónegyedek kiürülése! Amikor már elég jól fejlődik a város, mellé el lehet kezdeni egy-egy folton a kereskedelmi területek felzónázását is, ezzel is bánj mértéktartóan! Ha sikerül elnyerned egy-két, erre a szférára ható jutalmat (például a kisstadion), ennek környékén már érdemes közepes kereskedelmi zónákkal dolgozni. Ilyenkor már érdemes megépíteni a sztrádát is, hogy a forgalmadat kellően elvezesse.
A nagy sűrűségű kereskedelmi zónákban épülő hatalmas irodaházaknak már igen tetemes az igénye: 50-100 ezer Co-$$$ dolgozó! Ez alatt fölösleges zónáznod… Érdemes azt is megjegyezni, hogy tehetős polgáraid már inkább dolgoznak irodaházakban, mint gyárakban, ezért a kezdeti „1 kereskedelmi zóna – 32 lakóövezet" arány a végére már 1-1-re tolódik ki, azaz minden lakossági zónához kell egy kereskedelmi is!

Sajnos nekem úgy 50 ezer fő körül megállt az élet, és csak akkor tudtam felpörgetni a dolgokat, amikor a lakó- és kereskedelmi övezetek adóját fél százalékkal (kb. 8.5-re) csökkentettem. Ez persze elég éles pénzügyi menővert jelentett, és csak lassan tudtam kilábalni belőle. Ezért azt javaslom: ne költsd feleslegesen a pénzt! Kipróbáltam, mit tesz hozzá 40 ezres városomhoz egy látványosság, megépítettem a Guggenheim Múzeumot 95 ezer simoleonért. Nos, felesleges volt, semmi haszna egy ekkora városnál! A fórumok tanúsága szerint úgy 250 ezer lakosnál kell megépíteni az elsőt, ez már látható pezsgést hoz a kereskedelmi életbe. Metrót úgy 80 ezer lakos körül (150 ezernél már kötelező!), repteret 50 ezer felett érdemes építeni, de akár várhatsz 100 ezer lakosig is, a városodtól függően.

Kiemelten érdemes körüljárnunk három témát, amely sok kérdést vethet fel.

Nem fejlődő zónák. Több oka is lehet, ha egy zóna nem fejlődik – például egyszerűen annyi, hogy nincs rá igény… Nézd meg a grafikonokat és speciális nézeteket, hogy kiértékelhesd a helyzetet. A közepes és nagypénzű polgároknak már nagyobb igényeik vannak: teljes oktatási és egészségügyi lefedettség, köz- és tűzbiztonság, korrekt vízellátás, és persze pár park és sportpálya is megdobja az értékelést (desirability). Persze

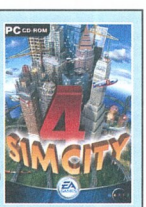
GAME INFO

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: EA

Megjelenés:
2003-Január-17

Kategória: Stratégia

Honlap: http://simcity4.ea.com/



kalkuláld be azt is, hogy ha egy adott területet ilyen „eldorádóvá" alakítasz, más negyedekből könnyen idecsábítod a lakosokat, ami ott kiürült, elhagyott épületeket fog eredményezni!

Elhagyott épületek. Kétségkívül siralmas látványt nyújtanak az elhagyott, megfeketedett, lepusztult épületek. Mint fent írtam, ennek elsődleges oka, ha a lakók találtak más, igényeiknek jobban megfelelő helyet, vagy egyszerűen megváltozott a környék, és a lakóknak már nem felelt meg. Ezt csak akkor tudod megakadályozni, ha mindig kielégíted a lakók igényét, ami eleve lehetetlen, hiszen az új módi szerint pont egy tucatnyi zóna van. Egyetlen lehetőséged van: megpróbálni visszacsalogatni a lakókat. Egy rizikós megoldás, ha nem építesz új lakónegyedet, hanem a meglévő, de elhagyott területet próbálod a meglévő igényhez igazítani. Ha tehát azt látod, hogy szívesen költöznének R$$ lakók a városodba, a lelakott környéket próbáld az ő szükségleteikhez igazítani a szolgáltatások kiépítésével, parkokkal, sportlehetőségekkel, megfelelő infrastruktúrával. Nehéz, de nagyon szép feladat!
Az elhagyott épületek nem emelik a környék értékét, ráadásul tűzveszélyesek, ezért, ha futja rá, ne sajnáld lebontani őket! Zárójelben jegyzem meg, hogy „isten módban" olcsón lehet rombolni a tornádó segítségével, ugyanis a tölcsért magunk irányíthatjuk – de ez igényel némi gyakorlást! (Bal klikk a kiindulási pontra, majd újabb bal klikk, és nyomva tartva a gombot húzd a kurzor után a forgószelet.)
Még két tipp: okozhatja a tömeges elvándorlást az is, hogy szomszédos városaidban alacsonyabbak az adók, ezért a polgárok vagy a kereskedelem átvándorol oda. Emiatt mindig tartsd szinten az adókat az összes településeden! A másik tanács: ha azt látod, hogy egy lakóblokk azért néptelenedett el, mert túl nagy volt szomszédságában a forgalom, zónázd át kereskedelmi övezetté! (És viszont, ha egy túl „nyugis" környéken a kevés vásárló („Customers: low") miatt ürülnek ki a boltok, annak fő oka a kisebb forgalom lehet, így ott talán egy kellemes lakónegyedet alakíthatsz ki!) Vedd figyelembe, hogy a való életben is így működnek a városok, időnként át kell zónáznod a környéket, hogy mindenki megtalálja számítását!

MySim, az én polgárom az én városomban
Újabb nagyszerű fejlesztés a The Sims és a SimCity összekapcsolása. A játékhoz kapunk jó pár neves Simet, de egy gombnyomásra a játék is végigfésüli gépünket, és ha talál egy emberkét, beilleszti ide, így az emberszimulátorban nevelgetett kedvenceinket beköltöztethetjük városunkba. (Ez nincs visszahatással a The Sims-re!)
Mire jó mindez? Először is jó móka, és sokkal személyesebbé teszi a játékot. A fő szerepe mégsem ez, hanem hogy első kézből értesüljünk a városban zajló eseményekből, nem egy, a saját szakterületét globálisan szemlélő tanácsadó, hanem a hétköznapok polgára által. Például, ha látjuk, hogy egy adott városrész kezd elnéptelenedni, vagy leáll a fejlődésben, és sehogy sem tudunk rájönni, hogy mi a baj, költöztessünk be egy Simet valamelyik házba, és hamarosan megkapjuk a jelentést a bajokról – orvosi ellátás hiánya, rossz közlekedési helyzet, lepusztult környék, stb.
Simjeink folyamatosan jelentik életük alakulását, ha például a városon belül dolgoznak, reggel 6 körül láthatjuk, hogy beülnek autójukba, és akár „elkísérhetjük" őket munkahelyükre is. Öröm látni, ahogy a korrekt oktatásnak és művelődésnek hála egyre képzettebbek lesznek, egyre feljebb kerülnek a ranglétrán, vagyonuk gyarapszik, majd nyugdíjba vonulnak. Természetesen senki nem él örökké, így eljön a gyászjelentés ideje is, amelyben az elhunyt Simünk nemének megfelelő utódja, azaz fia vagy lánya közli, hogy átveszi apja/anyja örökét, így generációról generációra végigkísérhetjük egy család életét városunkban. (Ha sikerül elkapni a pillanatot, amikor Simed meghal, láthatod a házából/lakásából kiröppenő szellemét (lelkét?)!)

A fent leírt módszer nálam bevált, és csak ajánlani tudom nektek is. A lényeg persze az, hogy egy saját arcodra épített város nőjön ki a semmiből, hiszen az adja ennek a játéknak a szépségét, ezért szeretjük. A SimCity 4 a régiókkal, az új ötletekkel rendkívül élvezetes, de mint a fentiekből is kiderülhetett, nem túl könnyű. Jó játékot, sikeres és gazdag polgármesteri évtizedeket kívánok!

][redenc

Csalások
Nyomogasd addig az ESC gombot, míg megkapod az alapkurzort (kis fehér karika). Ekkor nyomd le a CTR+X gombokat, és a bal felső sarokban megjelenik a konzol beviteli ablaka. Gépeld be az alábbi kódokat, ha sikeres volt a művelet, eltűnik az ablak.

WeaknessPays – 1000 Simoleon
FightThePower – Nem kell több áram
HowDryIAm – Nem kell több víz
You don't deserve it – Minden jutalompénzt elnyerése
Stopwatch – Az óra megállítása
WhatTimeIzIt (szám) – Az óra adott időpontra állítása
WhereRUFrom (név) – A város nevének megváltoztatása
HelloMyNamels (név) – A polgármester nevének megváltoztatása
SizeOf (szám) – Nagyítás
TastyZots – Cellafigyelmeztetések kikapcsolása
Zoneria – Üres zónák elrejtése
Recorder – Felvétel indítása

Ha a CTRL+ALT+SHIFT nyomva tartása mellett klikkelsz az „Isten mód" ikonjára, a teljes tájrendező eszköztárat megkapod! Persze ezzel legyél óvatos, könnyen romba döntheted városodat!

Munkahelyek
Az alábbi táblázatban láthatod, egy-egy épület mennyi lakosodat foglalkoztatja.

Megnevezés	R-$	R-$$	R-$$$
Bus Stop	2	0	0
City College	80	120	20
City Jail	40	15	0
City Museum	3	15	7
Coal Power Plant	30	16	2
Elementary School	12	4	0
Freight Train Station	4	0	0
High School	90	10	0
Hydrogen Power Plant	10	23	15
Large Fire Station	20	8	0
Large Medical Center	35	53	11
Large Police Station	80	10	0
Local Branch Library	3	7	0
Medical Clinic	1	6	1
Natural Gas Power Plant	28	15	5
Nuclear Power Plant	20	20	8
Oil Power Plant	28	15	5
Passenger Train Station	4	0	0
Recycling Center	18	0	0
Small Fire Station	7	0	0
Small Police Station	10	12	0
Solar Power Plant	10	12	10
Subway Station	2	0	0
Waste to Energy Plant	28	15	5
Water Treatment Plant	2	10	4

10. táblázat - munkahelyek

UNREAL II
THE AWAKENING

Az Unreal 1998-as masszív sikerére talán még a kiadó Infogames sem számított, így aztán nem is meglepő, ha azóta 3 egyenes ágú folytatása is készült a Quake vetélytársaként emlegetett FPS programnak. Most a kronológiailag legutolsó, ám a történet szerinti második epizódot vesszük górcső alá jobban, a február elején debütált Unreal II képében.

Elöljáróban annyit, hogy egy volt tengerészgyalogos, bizonyos John Dalton bőrébe kell majd bújnunk, aki immáron csupán alibi missziókat teljesít a világegyetem egy kihalt szektorában, és minden másodpercben csak az akciót és izgalmat kéri számon főnökeitől – ez azonban hamarosan megváltozik majd, ám haladjunk szépen sorjában, és csak mindent a maga idejében…

Mission 1: Avalon

Miután földi bázisunkra érvén újfent jelentést tettünk a nagy semmiről (vagyis járőrözésünk eredményéről), az egyszemélyes főnökség felajánlja, hogy esetleg gyakorolhatnánk egy kevéset – vagy visszatérhetünk a hajónkhoz. Az előbbi variációt választva le kell lépcsőznünk a lifthez, amivel az alaksori kiképzőpályára száguldhatunk. Ezt a részt csak első alkalommal érdemes végigcsinálni, hogy elsajátíthassuk az alapvető mozgásokat és billentyűzetkombinációkat – megtanulhatjuk, hogyan kell tárgyakat használni, beszélni a szövetséges emberekhez, illetve természetesen a nehéztüzérség is komoly tesztelésre kerül. Végül egy gyors 1-1 elleni küzdelemben legyőzve a kiképzőtisztet már teljes mértékben fel is vagyunk készítve arra, hogy visszatérjünk a hajónkra bájos asszisztensünkhöz – Aidához…

Mission 2: Atlantis Interlude

Itt egy gyors eligazítás keretében máris megtudhatjuk, hogy váratlan támadás ért egy szövetséges bolygót egy ismeretlen létforma által. Az S.O.S. üzenetből kiderül, hogy váratlan támadásról van szó, és hogy mindenképpen igyekezzünk a segítségükre, amilyen gyorsan csak lehet. Bájos asszisztensünk máris mutatja a gyártelep virtuális térképét – amiről ugyan nem sok derül ki, viszont legalább gyönyörködhetünk a kilátásban (khöm…). Ezek után a szemközti kabinban Isaak tart egy kis fegyverismertető leckét, ám ne tétovázzunk soká – az ürsiklónkba szállva máris vessük magunkat az első misszió okozta izgalmakba!

Mission 3: Sanctuary

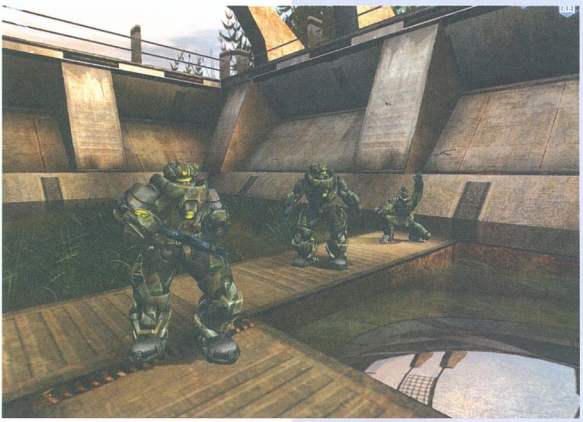
Mint láthatjuk, tényleg megtámadták a kis bányász csoportot: hullák és leszakított testrészek mindenfelé. Az északra lévő ajtón menjünk be, majd a lépcső aljából ragadjuk el a tölteényeket. Az ajtót kinyitva egy apró incidensre lehetünk figyelmesek a szemközti oldalon, ám amint odaérnénk, az ajtó szikrázva száll el – úgyhogy más kiutat kell keresnünk. Az oldalsó víztárolók csak zsákutcaként szolgálnak, úgyhogy a másik oldalon lévő járatokat kell választanunk. A folyosón cikázó szörnyet követve hamarosan egy arénába jutunk, ahol csoportos dulakodásba keveredünk – elő a stukkert, és mindenkit hátba! Miután összeszedegettük az elhullajtott fegyvereket, egy hang szólal meg az éterben – az egész komplexum egyetlen túlélője: Mr. Miller. A helyiségekben elhelyezett kamerák segítségével végigkalauzol majd minket a gyártelepen – hogy azután biztonságban kimenekíthessük őt. Első feladatunk tehát a frissen kinyílt rácsokon való átugrás lesz, és alámerülés a víztengerbe. Az oldalsó részen lévő járaton keresztül juthatunk el annak az ajtónak a túloldalára, amit az első folyosón zárva találtunk. Innen már csak egy lépcsőnyi útszakasz választ el az újabb hentpartitól – egy kazal szörny legyilkolására vár ránk. Miután felvettük a fegyvereiket, másszunk fel a létrán, és tápoljuk fel magunkat az itt elérhető készletekből.

A következő folyosón szükségünk is lesz a fegyverekre, hiszen nem csak elölről, hanem hátulról is kapjuk majd az áldást, ám a gázpalackokat kihasználva hamar lerohasztjuk a mosolyt az ellen arcáról. A kis közbeépített híd után újabb nyílt színi csatározás következik – figyeljünk a tetőre és az oldalsó savas medencékre! A továbbjutáshoz a fenti részen lévő résbe kell bekúsznunk. Az itt található víztárolós rész után a biztonsági szobából nyíló lifttel utazhatunk tovább – ám mint mindig, most is közbeszól a sors (vagy a programozók, ki tudja): félúton elakadunk, és még egy hízott nagy monszter is a nyomunkban van. Szálljunk ki az emeleten, és pumpáljuk teli gránátokkal. Továbbmenni a személylifttel tudunk majd. A szabad területen osonjuk tova, majd az átjáró után következik az újabb szabadtéri terület: ezúttal is ügyeljünk a sziklák tetejéről lövöldöző alienekre, no meg az orrunk előtt ugrándozó nagy pacára. Miután a két szirt között átverekedtük magunkat a célállomáshoz, sajnálva vehetjük tudomásul, hogy felelőtlen barátunk már akkor rohan ki az épületből, mikor mi még meg sem tisztítottuk a terepet. Ezt egyébként a jobb részre eső oldalon saját szemünkkel is bevizsgálhatjuk majd: így jár, aki pórul. Miután a Miller által őrzött, oly értékes tárgyat egy régi rivális, Skaarj kaparintotta meg, önérzetünket nem cserbenhagyva mindenképpen vissza kell szereznünk azt. Ehhez pedig az ajtón benyitva tudunk hozzákezdeni. Itt lépdeljünk tova a két folyosón, majd a kijárat eltorlaszolása miatt az alsó járatba kúszszunk bele. Az oldalsó részénél kiugorhatunk a generátorszobába, ahol a két gombot benyomva aktiválhatjuk az áramellátást.

Majd a generátort újraindítva máris eltávolíthatjuk annak védőpajzsát. A rendszer még érzékeli az idegen létformát a generátor központjában, úgyhogy az ajtón keresztül jussunk is vissza a bejárathoz, majd szambázzunk le a misztikus eredetű tárgyért. Öljük meg a fazont, majd a lifttel felmenve már nézhetjük is az átvezető animációt. A történet nagyjából annyi, hogy jön a tengerészgyalogság, és magával viszi a kincsünket…

Mission 4: Swamp

…igen ám, de arra még ők sem számítottak, hogy elindulás után pár perccel le is szedik majd őket a levegőből, úgyhogy újfent nem maradt más hátra, mint megmen-



teni őket. A szakadó esőben és sűrű ködben a tájékozódást az elszórt fényjelző oszlopok fogják segíteni – hiszen a terep egyenetlensége miatt csak gyalog közelíthetünk feléjük. Szóval a hajónk mögötti részen elindulva, nagyjából keleti irányban kell tartanunk majd az irányt – ebben segítségünkre lesznek a már említett elszórt jelzőoszlopok. Nemsokára meg is találjuk a túlélőket – mindösszesen 3 fő maradt a csapatból, plusz a mindent megérő relikvia. Mivel más kiút nem nagyon van: ide kell hívnunk az Atlantist. Ehhez azonban tisztásra lesz szükségünk, vagy legalábbis olyan helyre, ami elég sima és nagy ahhoz, hogy egy ekkora űrjáró elférjen rajta. Menjünk a csapattal az egyetlen járható útvonalon, majd a sziklák mögül előbújva rendezzünk egy apró kis hentpartit: az ellenfelek fegyvereit felvéve elég töltényünk lesz ahhoz, hogy biztonságban érezhessük magunkat. A következő helyszín már maga a tisztás, ahol már csak annyi dolgunk lesz, hogy a felállított fényjelző segítségével kibekkeljük azt az 5 percet, amíg ideér az űrhajónk. Ehhez további előnyöket is érvényesíthetünk, ha a pajzsfeltöltő rendszerre gondolok, vagy a folyton újratermelődő energiákra. Szükség is lesz rá, mert innentől kezdve folyamatos tűz alatt leszünk majd, így hát aki előtte tusolt, az bánhatja, mert elég rendesen leizzaszt majd a feladat… Minekutána végeztünk a tisztogató akcióval, már vár is minket a szokásos környezet: az Atlantis kopottas falai és legénysége.

Mission 5: Atlantis Interlude

A hajónkon újabb feladat vár minket – tudhatjuk meg Aidától –, hiszen a föderáció

szerint 18 órája nem tudnak rádiókapcsolatot létesíteni a Gaigan bolygóval, ami aggasztó egy csöppet, főleg annak függvényében, hogy az ottani tudósok pont egy olyan relikvia kutatásával voltak elfoglalva, mint amit a harmadik misszióban vettünk magunkhoz. Egyértelmű tehát, hogy a következő küldetés miről fog szólni: megtudni, mi az oka a hallgatásnak… Ehhez természetesen új fegyvereket is kapunk – Isaak már meséli is, hogy az előző pályán felszedett pusztító eszközökből milyen tuningolt árukat varázsolt…

Mission 6: Hell

Megint csak az űrhajónk mellett kezdünk, amitől dél felé találhatunk egy járatot – ez vezet el ahhoz a hídhoz, amin keresztül bejuthatunk az épületbe. A külső területeken csak elvétve téblábolnak ellenfelek – így felesleges is vesztegetni rájuk a muníciót. A híd után egy lift fog a mélybe szállítani, mely után egy fegyverkontroll vizsgálat következik. A lényeg: addig nem juthatunk be, amíg fegyver van nálunk… Ezt persze Aida távolhekkelő képességeinek segítségével hamar kijátszhatjuk – így már végre a bázis levegőjét szívhatjuk. A balra található számzáras ajtó kombinációját nem is merjük sajnos, így a másik lifttel lefelé kell haladnunk. A nagy tűzvész mellett pont a hulláknál találhatjuk meg a következő fegyverünket: a lángszórót. Ezután az innen jobbra nyíló folyosórendszer után juthatunk el az egészségügyi szobába, hogy meggyógyítsuk az egyetlen túlélőt. Az elmondása szerint már csak az óriási robbanásra, és a mindenen felülkerekedő káoszra emlékszik – és arra, hogy mindenki meghalt. Mivel ismeri a kódot az előbb zártnak talált ajtóhoz, az a javaslatom, liftezzünk fel vele, és nyitassuk ki vele az ajtót. Bent meghallgathatjuk az elszabadult kísérlet eredményét, valamint a hozzánk már el nem jutott segítségkérést… Haladjunk is tovább a kijárat felé, ám mielőtt távoznánk a lifttel, még az oldalsó kiugróról felvehetünk pár fegyvert és muníciót. Lent aztán elkezdődik az Alien című film újraforgatása: jönnek a pókok a falból, nekünk meg lángszóróval kell kifüstölnünk őket. Haladjunk szépen a járat végéig, majd a lifttel felfelé. Itt egy körfolyosóra lyukadhatunk ki a pókirtás után, ám a balra található mérgező gáztól nem tudunk továbbjutni. Nincs más választásunk, mint megkeresni a másik kiutat – először mondjuk a szellőzőn keresztül. A nem működő ventilátor mögé simán bekúszhatunk, úgyhogy induljunk is el a járatban jobbra. Kisvártatva nem várt mennyiségű pók lepi el a terepet, úgyhogy csak ügyesen… Minekutána kiflémeltük innen a pókicákat, a falon lévő kapcsolóval máris üzembe helyezhetjük az elszívó berendezést, ami így már biztosítja nekünk a továbbjutást jelentő utat. Másszunk vissza tehát a nagy arénába, és menjünk át a szemközti ajtóhoz. A cikk-cakkban történő rohangálás célszerűnek mutatkozik majd a következő folyosón, ugyanis csőstül jönnek majd ránk az ellenfelek, de a lényeg úgyis az ajtó mögött lesz majd: egy kis körfolyosó, egy kis terem, egy kis körfolyosó – egyszóval másztálás, hent és megint másztálás. Az útvonal mindig egyértelmű lesz – csak egyenesen. Miután elértünk a lifthez, új feladat vár ránk: kioldani a biztonsági zár ajtaját. Ehhez menjünk be az egyetlen nyitva lévő ajtón, ám ne ijedjünk meg a megoldhatatlannak tűnő helyzettől: egy kis gondolkodás mindjárt kijuttat minket a csávából! Úgy tűnik, se a lift nem tud feljuttatni minket a megfelelő helyiségbe, se az ajtón nem tudunk bejutni, így tehát marad a küszás.
A jobb oldali ajtó alatt résnyire látszódó lyukon simán beférünk, bent pedig akrobatikus mozdulatokkal kezdjünk el ugrálni a kövek és különböző anyagok tetején. A lényeg, hogy egy egész kört téve a szobán a nagy fehér oszlopra ugorva feljuthassunk a kontroll szobába. Itt aztán két kapcsolót is meghúzhatunk: az egyik a lenti sugarakat kapcsolja ki, a másik a kijáratot blokkoló ajtó zárát oldja fel. Mehetünk is vissza a lifttel, majd át az eddig elzárt ajtón. A középső résznél láthatjuk, hogy a szent tárggyal kísérleteket folytatnak, ami nagyjából génmanipulációnak felel meg – ám a blokád miatt nem tudunk a dolgok közelébe férkőzni. Tegyünk egy kerülőt jobbra az ajtón keresztül, majd a lifttel fel. Itt jobbra megint csak egy lift használata maradt, majd az irányító

központban kapcsoljuk át mind a négy kart. Ezzel kikapcsoltuk a plazmasugarat a járatokban, kinyitottunk egy csomó ajtót – vele együtt a kijáratét is. Liftezzünk vissza, majd a szemközti (középső) ajtón keresztül távozunk. A csőben gyújtsuk lángra a ránk támadó pókicákat, majd kinyitva a jobb oldali ajtót, essünk le a következő járatba. Illetve ez az a folyosó, aminek már voltunk a túloldalán az előbb, csak akkor el volt torlaszolva… Folytassuk tovább utunkat, majd a jobb oldali folyosó után liftezzünk megint kétszer a biológiai kísérletek központjába. Az itt lévő kapcsolók meghúzásával nem csak az elzárt ajtókat nyitottuk ki, hanem a ketrecekben tárolt állatokat is szabadjára engedtük. Kezd ez egyre inkább Dr. Moreau szigetére emlékeztetni… A jobb oldali ajtón keresztül lévő hangárba menjünk be, a kiszakadt padlózaton keresztül ugyanis egy járatba juthatunk, ami az inneni egyetlen kiutat jelenti. Nemsokára egy terembe jutunk, ahol nem mással, mint az aktuális főellenféllel kerülünk össze: a pókkirálynővel! Bár apróbb teremtményei is megkeserítik az életünket, a győztes taktika azt hiszem, a felgyújtásban és a rágránátozásban rejlik… Miután leállítottuk a gépezetet, és felmarkoltuk az idegen eredetű tárgyat középről, máris száguldunk vissza a mi kis hajónkra.

Mission 7: Atlantis Interlude

Itt Aida azzal fogad, hogy kapitányunk és Földi irányítónk adásban van – úgyhogy ha beszélni szeretnénk vele, kövessük a holokivetítőhöz. Itt ismerteti a tényállást: az általunk talált idegen eredetű kegytárgyakra más is vadászik, mégpedig az Izanagi vállalat. Ők mindenben pénzt látnak, és ez ügyben akár a fegyvereiket sem restek használni… Így hát tölük kell majd elvennünk a következő artifactet, merthogy még van további 5 darab… Hogy mire valók pontosan? Még senki sem tudja – de ha meglesz a kollekció, talán összeáll a kép. A következő állomásunk az Acheron bolygó lesz – egy gyárüzemmel, ahol csak lopakodnunk és csendben maradnunk kell – semmi hősködés és figyelemfelkeltés…

Mission 8: Acheron

Hatásos belépővel indítunk: amint belépünk a légtérbe, egyből beindulnak a riasztók, és az összes harcos a felszínen minket fog keresni. Ezt ki is használhatjuk, hiszen begyűjthetünk egy csomó fegyvert és muníciót, valamint könnyen megtalálhatjuk, hová is kell mennünk: a tölünk nyilegyenesen lévő sárga daru mögött találhatunk egy kis lyukat, ahol sok-sok fegyverutánpótlás lakozik, valamint egy utat mellette, mely a központi épülethez vezet. Itt a létrán felmászva lekaratézhatjuk az előbukkanó ellenséges haderőket, majd a rádiót kezünkbe véve kiválthatunk egy kis pánikot a tárnákban lévőknél is: ki az az ember, aki bitorolni merészeli az ő rövidhullámaikat… Miután felküldték a liftet, nekünk ideje megkeresni azt a hidat, mely végében egy lift kell hogy pózoljon. Vagy ha nem, hát kisvártatva ott lesz. Ezzel mehetünk a mélybe alá – illetve a pálya igazi részére…

Lent egy élő szervezetnek tűnő féreglyukban kell téblábolnunk – egészen addig a pontig, amíg rá nem bukkanunk egy különösen védett kupolára. Három oldalára 1-1 bomba van erősítve, amit csupán aktiválnunk kell, és már indulhat is a banzáj.

A robbanás után térjünk vissza az ereklyéért, majd kapjuk a nyakunkba a lábunkat, hiszen életre kel a helyiség, és kezd ránk támadni. Ha gondoljuk, lődözzük ki a ránk rontó érdekes egyedeket – de a futás is legalább ilyen hasznos szerkezet: vissza kell jutnunk a lifthez, kerülgetve a savas mocsarakat… Miután felmentünk, már csak át kell vágnunk egy kis dimbes-dombos részen, hogy az űrkabinunkkal visszaszálljunk a biztonságot jelentő űrbe…

GAME INFO

Fejlesztő: Legend Entertainment
Kiadó: Infogrames

Megjelenés: 2003-Február-04

Kategória: FPS

Honlap: http://www.unreal2.com/

Mission 9: Atlantis Interlude

Csak egy pillanatig időzhetünk anyahajónkon, ugyanis máris jön a riasztás, hogy néhány tengerészgyalogos csapdába esett egy közeli bolygón – és mivel mi vagyunk az egyetlen közeli segítségük, nem ártana, ha kimenekítenénk őket a túlerő karmai közül… Persze a többes szám megint csak saját magunkra értendő, hiszen egyedül fogjuk végrehajtani a kamikaze akciót a Severnaya bolygón…

Mission 10: Severnaya

Az első pár lépés nem is olyan rázós, hiszen mindösszesen csak fel kell baktatnunk a kavicsos domboldalon, és megvédelmeznünk a szikla mögé bújt pajtást. Miután leszedegettük a rárontó alakulat tagjait, küldjük fel az Atlantis-ra a biztonság kedvéért, mi pedig vállaljuk el a robbantásos missziót, amit eredetileg az ő csapata végzett volna el. Ez pedig abból áll, hogy a hegyoldalon felmászva, a hídon átjutva lemászunk az oldalsó létrákon, és benézünk a vízesés mögé… A fal mellett lapulva egy hátsó létrán keresztül juthatunk fel a szárazföldre, ahol a kis hídon átmenve a rácsos ajtó mögött találjuk majd az első beélesítésre váró bombát. A hátunk mögött lévő rácsos szerkezet lesz a létra, amit még majd két emeleten keresztül másznunk kell. Ha felértünk, egészen pontosan az irányító központ tetején leszünk, úgyhogy ereszkedjünk is szépen a fiúk nyakába. Nyissuk ki az elzárt ajtókat, majd a lépcsősoron keresztül nézzünk be egy emelettel lejjebb. Itt a vascsövön egyensúlyozva máris aktiválhatjuk a második bombát, így hát már csak egyetlen egyet kell megtalálnunk majd. Lent balra térjünk be a nagy terembe, azonban készüljünk fel, hogy humán erőforrás mellett gépi ágyúk is szeretettel fogadnak majd. Próbáljunk átjutni a túlsó oldalra, amit a hídon keresztül tehetünk meg, majd leesve a kör másik oldalán keressük a harmadik detonációs szerkezetet. Innen a lépcsőt formáló csövek segítségével lóghatunk meg, majd távozzunk a bejáraton… Szemben velünk már a kijárat ajtaját láthatjuk – ám számoljunk még az időközben ideküldött erősítéssel is. Legegyszerűbb az 5 perces időszakot úgy kihúzni, hogy rögtön a magasból bele-

veted magad az alant elterülő kis tavacskába, és elúszol az ürhajóig. Innen pedig már egyenes út vezet a következő eligazításra.

Mission 11: Atlantis Interlude
A hajón bujkáló idegen létforma szanaszét rágcsálta a hajónk létfontosságú vezetékeit, úgyhogy a küldetés nem folytatódhat tovább, míg Isaak meg nem szereli őket. Ehhez viszont nyugalomban lévő hajótestre van szüksége, amit csak úgy érhet el, ha leszáll valahová vele. Erre már ki is nézte magának a Kalydon nevű bolygót – a bökkenő csupán az, hogy ha megtudják az Izanagi cégnél, hogy ott ólálkodunk, biztos, hogy kapunk egy adag rosszakarót a nyakunkba. Így tehát ismét egyszemélyes kommandóként hárul ránk a feladat, hogy védelmezzük a hajót, amíg Isaak meg nem javítja.

Mission 12: Kalydon
Rögtön a pálya elején kapunk egy kis segédletet a ránk támadó ellenfelek féken tartása végett: egy elektronikus falat, valamint egy automata gépágyút – melyeket oda helyezünk le, ahová csak kedvünk tartja. Persze ezeknek csak a működési elvét magyarázza el drága Isaak pajtás, megkeresnünk nekünk kell őket. Viszonylag könnyű lesz megtalálni őket, csak egy fél domboldalt kell megmásznunk a megtalálásuk érdekében – majd vissza a kiindulóponthoz. A lényeg az, hogy ha felállítjuk a falakat jobb és bal oldalon, valamint két gépágyút középre, már csak a nyugdíjas melót kell elvégeznünk, vagyis leszedni a fennakadó ellenfeleket. 3-4 csapás visszaszorítása után – melyben segít a két oldalt elbújó energia- és pajzsfeltöltő – már távozhatunk is az ajtón keresztül: kész a hajó.

Mission 13: Atlantis Interlude
Parancsnokunk újabb megbízatással fogad a holokivetítőn: az Izanagi vállalat kifejlesztett egy szerkezetet, mellyel képesek behatárolni ezeket az úgynevezett mitikus tárgyakat. Így egyértelmű, hogy mit kell csinálnunk a következő misszióban: betörni a szigorúan őrzött épületbe, és magunkhoz szólítani az elengedhetetlen kelléket.

Mission 14: Sulferon
A kültéren a dobozok és egyéb roncsok fedezékeit kihasználva jussunk el a falakig, majd oldalról közelítve menjünk be az ajtón (persze a ránk támadó egységeket semmisítsük meg). Az időközben megszólaló légiriadó riasztást is ki kell majd kapcsolnunk – jön a jelentés –, de mi csak haladjunk rendületlenül tovább. A folyosón vágjunk át a tüzelő gépezetek mellett, majd az előttünk lévő ajtón keresztül hagyjuk el a helyet. Itt a következő ajtó mögötti teremben begyűjthetünk némi muníciót, plusz fegyvereket, majd távozzunk jobbra. Az ajtó előtt jobb oldalon lesz a lift, amivel felmenve már kapcsolhatjuk is ki a rádiós adást, és vehetjük fel a töltényeket. Mivel a számítógép megsérült, amiből az adatokat kelleňe kinyernünk, ezért külön technikust küldenek ide. Miután megérkezett 4 tengerészgyalogossal, az lesz a feladatunk, hogy védelmezzük őt az Izanagi Corporation által ideküldött kivégzőosztag elől. Ehhez két-két ember felállítását javaslom az első és hátsó kapuknál, mi pedig járőrözhetünk közben a két pont között. Miután 3 csapásnyi ellenfelet visszavertünk, ki is nyertük az információt a számítógépből.

Mission 15: Atlantis Interlude
Egy kis közjátékot követően ismét miénk az irányítás – menjünk tehát Aidához az eligazítás végett. Azt mondja nekünk, hogy a Janus bolygón található a szövetséges erők legnagyobb kiterjedésű kutatóbázisa, ahol egy bizonyos Dr. Meyer már el is kezdte vizsgálgatni az általa ismert két relikviát. Így feladatunk kettős: a megtámadott és bevédett létesítménybe betörni, és kimenekíteni a tudóst a két ereklyével együtt. A feladathoz, mint mindig, Isaaktől kapunk új fegyvereket.

Mission 16: Janus
Már rögtön a startpontnál meleg helyzet vár ránk – ugyanis lőnek. A távcsöves puska segítségével könnyedén elbánhatunk a galád haramiával, és ennek a szerkezetnek a későbbiekben is hasznát vehetjük, hiszen az előttünk lévő komplexumba egy hídon át vezet az út. A híd meg bizony tele van katonákkal. Ez még nem lenne akkora baj, ám amint észrevesznek bennünket, máris állítják fel a különböző védekezési eszközeiket, mint például a falakat és ágyúkat. Így aztán még ezek megtörténte előtt érdemes likvidálni őket – mondjuk a távcsöves puska segítségével. Ha bejutottunk, már nem is kell mást csinálnunk, mintsem lemenni a lifttel a tudósokhoz. Illetve ahhoz az egyhez, aki védelmezi a bejáratot. Mivel Meyert elfogták, sietnünk kell, hogy nehogy megöljék vallatás közben. A folyosókon átvágva egy terembe érünk. Itt bal oldalt végiglszambázva könnyen kikerülhetjük a védelmi állásokat, és átruccanhatunk a szemközti szobába. Fegyverutánpótlás után menjünk ki balra, majd szintén balra, és be az ajtón.
A szobában lévő két tagot küldjük el pihenni, majd küsszunk be a fal alján lévő résbe. Itt semmisítsük meg az ágyút, majd másszunk fel a létrán. A kis járatból Dr. Meyerhez jutunk, csak előbb intézzük el neki a katonákat. Miután megnyugtattuk, hogy a kormánytól jöttünk, elkalauzol minket a két relikvia rejtekhelyére, ám addig nem adja oda, amíg épségben ki nem vittük. Annyi baj legyen: irány vissza a hajó! Át a termeken és folyosókon, fel a lifttel – gondolnánk mi naivan, ha a féltékeny ellenfél el nem intézte volna az idevezető hidat. Így hát más kijáratot kell találnunk – mondja Aida –, mondjuk a tető pont megfelelő lesz. Meyer majd mutatja az utat. Nekünk mindössze annyi lesz a feladatunk, hogy megsemmisítsük az utunkba kerülő zsoldos csapatot. Miután kinyílt a járat a tetőre, szépen szedjünk le mindenkit, akit csak látunk – még a gépeket is robbantsuk ki a helyükből. Ezután Meyer professzor szépen, komótosan végigsétál a megtisztított párkányon, és felliftezik velünk a tetőre. Itt újabb bökkenő állja az utunkat: nincs rádiókapcsolat az Atlantisszal. Meyernek majer ötlete támad: ismer egy régi frekvenciás adót, amit meg tud piszkálni – csakhogy mire ezt befejezi, addig biztos, hogy észrevesznek minket és megtámadnak… Ehhez tehát szükségünk lesz az itt állomásozó erősítésre és hidraulikus szerkezetekre. Összuk ki, hogy két-két őr őrizze a keleti és nyugati falat, és helyezzünk le mindegyik elé egy védőhálót meg egy fúziós ágyút. A középső részt majd mi

magunk fogjuk vigyázni (plusz a kerítés és a rakétakilövő). Három hullámban törnek ránk a gaz ellenállók, akik a professzorra vadásznak, azonban ha levadásszuk őket szépen (és segítünk mindkét kapunál) egész hamar elfogynak. Már csak az antennát kell beüzemelni a négyes kapu mögött (kint számozva vannak az oszlopok), és kisvártatva mehetünk kiszedni a profot – itt az Atlantis.

Mission 17: Atlantis Interlude

A hajón egy kis könnyfakasztó jelenet következik: Drexler parancsnok kifejezett utasítására úgy gondolta a flottilla, hogy visszavesz kötelékeibe a jól teljesített szolgálataink után. Vége tehát az örökös fellebbezésnek és pályáztatásnak – ismét teljes jogú tengerészgyalogosok lettünk. Ennek örömére hallgassuk is meg, mit kell végrehajtanunk a következő misszióban – mert hogy már csak két darab artifact vár begyűjtésre… Annyi már bizonyos, hogy ezek valami ősi erejű mágikus tárgyak, melyekből a hetet kombinálva valami elemi erejű fegyvert lehet kovácsolni, úgyhogy nem szabad, hogy más kezébe kerüljenek. Ezért máris elirányítottak minket a Na Koja Abad bolygó irányába, ahol a hatodik ereklye fekszik kibányászatlanul... Újabb közjáték még a hídon: Ne' Ban-ról kiderül, hogy nemesi család sarja, így nem töltheti be az igen egyszerű, ám nagyszerű sofőri posztot – sőt, még parancsolgatni sem szabadna neki, ám nagy kegyesen felajánlja szolgálatait értünk, mondván: e miatt a jó úgy miatt hajlandó leereszkedni a mi kis alacsony szintünkre. Vessük tehát magunkat az űrbe, és le a biológiai kísérletek tárházaként is aposztrofálható bolygóra.

Mission 18: Na Koja Abad

A landolás helyétől számítva nyugat felé kell majd sodródnunk – közben ügyeljünk az alattomos helybéli élőlényekre –, majd amikor elérünk a nagy áramvonalas kapuhoz, szedegessük le szépen az itt posztoló őrséget. Mivel ez egyelőre elzárja az utat a továbbjutástól, baktassunk fel a jobbra lévő hegyoldalra, tisztítsuk meg a terepet az őrségtől, majd a bal oldali ajtó mögött töltsük fel energiánkat, ha szükséges. Ám amit mindenképpen meg kell cselekednünk, az a kapcsolótáblán lévő gomb megnyomása kell, hogy legyen. Ezzel kikapcsoltuk az előbb látott ajtó elektromos védőterét. Ezen át is haladhatunk tüstént, hogy teljesítsük a másik kitűzött célt a pályán: felfedezni az ásatás helyszínét. Miután ezzel is megvoltunk, haladjunk tovább egyenesen, és a következő ajtónál a szélén lévő gombbal deaktiváljuk az áramot, így ezen a ponton is áthaladhatunk sértetlenül. Az egész pedig arra ment ki, hogy a vascsövön keresztül bejuthassunk az épületbe – és elhozhassuk az artifactet. Az első adandó alkalommal forduljunk be jobbra, és másszunk fel a lépcsőn – a szemközti ajtó úgyis zárva lesz majd. Itt essünk be a terembe fentről, és intézzük el az őrjáratot. A tudósokat hagyjuk békén, de a hologramokat kapcsoljuk be. Távozzunk a kijáraton, majd az elágazásnál ugorjunk a balra lévő kiszögellésekre. Itt osonjunk végig a fal mellett, majd másszunk egy emelettel feljebb. Intézzük el a folyosón álldogáló gépágyút, majd ballagjunk tovább a következő hologramos terembe. Innen vegyük az irányt a nagy, központi aréna felé (középső ajtó), majd a nagy tereprendezés után próbáljunk meg felfelé jutni a középpontba.

Ezt a két létra segítségével tehetjük meg, ami után egy harmadik, tudósokkal teli szobába jutunk. Szokás szerint a három ajtó közül csak egyik lesz kijárat – ez az, ami a liftekhez vezet majd. Miután a második

szerkezettel is a mélybe szálltunk, induljunk el előre. A szemközti nagy ajtón keresztül egy izgalmas területre juthatunk: a helyszín kábé úgy néz ki, mint egy Alien belülről. Szóval izgalmas feladatok várnak ránk: lépcsőzés, lépcsőzés és lépcsőzés. Hol fel, hol le – a lényeg az, hogy jussunk ki innen egy nagy terembe, ahonnan már csak egy folyosó választ el minket a nagy próbatételtől… Az van ugyanis, hogy a kör alakú szobában a falakon mindenhol lézersugarak vetülnek ránk. Namármost, el kéne lavírozgatni a kettő között úgy, hogy ne érjünk hozzájuk nagyon… Ha középre értünk, erőfeszítéseinket siker koronázza: felszedhetjük a hatodik ereklyét, valamint kikapcsolódnak a lézersugarak. Igen ám, helyette viszont kapunk áldást dögivel: egy raklapnyi szörny zúdul az arénába, úgyhogy nincs is más választásunk, mint a menekülés. Remélem, mindenki memorizálta az ide vezető utat, mert most nagy szüksége lesz rá! Fel a lépcsőn, végig a folyosón, le a lépcsőkön, át a folyosón, végig a körfolyosón, és az ajtónál ki… Hála Istennek tovább nem kellett futkároznunk, a programozók kegyeinek köszönhetően máris a hajón találhatjuk magunkat.

Mission 19: Atlantis Interlude

Itt már csak a végső felkészülés marad hátra, az utolsó információgyűjtés, a teljes tanácstalanság és elkeseredés. Úgy néz ki, senki nem találta meg élete számításait, és hiába ez a munka, egy kudarc az egész legénység sorsa… Mégsem engedhetjük, hogy lezülljön a hangulat, vagy elapadjon a lelkesedés – hiszen itt a lehetőség, hogy alkossunk valami nagyot, megakadályozzuk, hogy rossz kézbe kerüljenek az ereklyék. Az utolsó, és egyben hetedik darab szent tárgy egy bizonyos NC962-es nevű bolygón van, amiről a legrémisztőbb információnk az, hogy nincs információnk. Annyira kívül esik a látókörünkön, hogy senki sem tanulmányozta eddig behatóbban, ráadásul tele van elektromos zavarójelekkel, ami még inkább lehetetlenné tenné ezt a feladatot. Így talán a legizgalmasabb küldetés következik mind közül: vakon bele az ismeretlenbe…

Mission 20: Drakk Hive Planet

Miután leszálltunk, és rendre elveszítettük a

rádiókapcsolatot a többiekkel, csatoljuk be a biztonsági övünket, és kapcsoljunk ötödik sebességbe, ugyanis kezdődik a banzáj… A kibermátrixtérhez hasonló szörnyellák fognak üdvözölni majd, akiket a legjobban a cséphadaró fegyverünkkel apríthatunk. Az első felvezető folyosó után máris beljebb léphetünk eme érdekes helyen: jön az első aréna. Itt a burokból kikelő és újratermelődő állatkákkal nem érdemes foglalkozni – elég lesz a repkedő izéket lerobbantani a helyükről. A bal illetve jobb irány választása ez esetben teljességgel történhet véletlenszerűen is – hiszen a két járat majd egy tárnába fog kilyukadni. Itt ugorjunk a lenti, középső platformra, és be az alagútba. Ennek bal oldalán találunk egy misztikus kapcsolót, melynek hatására a folyosó végén légáramlatot kapcsoltunk be. Ezt kihasználva máris egy szinttel feljebb lebeghetünk, hogy átmehessünk a hídon. A benti kísérletek láttán főhősünket néminemű menekülési iszony fogja el, ám ne féljünk egy szemernyit sem, inkább markoljuk erősebben a fegyverünket, és menjünk tovább egyenesen. A kis folyosórendszerek után egy nagy arénába jutunk, ahol a repkedő szörnyikék lepuffantása után máris bekapcsolódik a légáramlat a középen lévő emeletes építmény közepén. A feladat egyértelmű: álljunk a közepére, és hagyjuk, hogy felvigyen magával az emeletre. Itt balra át, és futás végig a folyosón, majd a kis feljárón a következő szintre.

Most már nincs messze a vége, mindösszesen az itt folytatott biológiai kísérletek bekapcsolásáról kell gondoskodnunk, valamint a nagy feljáróin keresztül a ránk köszönő főszörnyet kiiktatni. Egyik kedves cimborám jellemezte úgy, hogy lődd mindennel, amid van – és ez tényleg így van: a létező összes rakétaszerű fegyverünkkel küldenünk kell, annál is inkább, mert szeret osztódni, és szitkokat szórni ránk… A csúszómászó kibelezése után nem is marad más hátra, mint felszedni a jól megérdemelt jutalmunkat, és győztesen távozni a csatamezőről.

Mission 21: Atlantis Interlude

Lényegében egy nagy dicsérethalom begyűjtése és kiosztása az egész legénységnek és -től – majd felkészülés az anyabolygó meglátogatására. Drexler parancsnok ugyanis már alig várja, hogy átadhassuk neki a begyűjtött leleteket, úgyhogy ne is pepeceljünk sokat – irány az Avalon!

Mission 22: Avalon

És irány az anyabolygó! De, hélő! Mi történt? Lőnek ránk a saját szövetséges egységeink? A kellemetlen földet érés után kiderül: szabotázs történt, mert a Skaarjok

elfoglalták az irányító központot, és most onnan lövöldöznek mindenkire. Ahhoz, hogy Aida ki tudjon vinni innen, le kell kapcsolnunk az ellenséges betolakodókat – csakúgy, mint a légvédelmi ágyút. Első lépésben tehát közelítsük meg a tornyot. A lifttel hamar feljuthatunk az irányító központba, ahol már altathatjuk is el a légvédelmi ágyúkat. Mennénk is lefelé a lifttel, hogy bevárjuk Aidát, ám a rettentően gonosz Skaarjok lelőtték az áramellátást. Ezt gond nélkül meg tudják szerelni az itt állomásozó egységeink, csak hogy addig fedezni kéne a technikust innen fentről. Álljunk ki a perem szélére a levegőbe, és a távcsöves puskával szépen egyenként pufogtassuk le a rá rontókat. Kis segítség lehet az elhelyezett gázpalackok jelenléte, valamint az, hogy egy bejárata van a komplexumnak, ahová elég csak odatennünk a célkeresztet, és néhanapján bökni egyet az egér bal gombjával… Miután visszajött az áram, liftezzünk is le a szakihoz, aki elkísér minket az alakulata bázisához. Fent a tetőn már-már azt hihetnénk,

hogy vége a pályának, és Happy End – ez azonban még nagyon messze van, hiszen támadnak a Skaarjok, valamint Aidáékkal sincs minden rendben. Amíg meg nem oldjuk a helyzetet, addig fegyverkezzünk!

A völgyben található bejáratot kell tehát védenünk egy kis ideig, majd végignéznünk a hihetetlent: az orrunk előtt semmisül meg az Atlantis – és vele együtt Aida is…

Mission 23: The Dorian Gray

Hawkins kapitány önelégült mosollyal veszi tudomásul, hogy sajnos lelőtték az Atlantist, viszont ő így legalább megalkothatja a Tosc nevű lényt a hét darab relikviából. A különleges DNS tartalmú élőlény a szemünk láttára bontakozik ki bezárt ketrecéből, úgyhogy még fel sem ocsúdtunk, már támad is! A taktika a következő legyen: miután szétamortizált minden ügyébe eső dolgot, az egyik dokkajtó ki is nyílik, ahová nyugodt szívvel elbújhatunk. Igen ám, de ez nem lesz elég a legyőzéséhez, mert bizony ki kell hozzá merészkednünk, ha el akarjuk találni. Ez már csak azért is kockázatos, mert van neki egy igen hatásos kis támadása, amivel egy lövéssel tud gyilkolni – de ha ügyesen csináljuk, és a lövésünk leadása után már iszkolunk is vissza a rejtekhelyünkre, hamar elintézhetjük. Onnan fogjuk tudni, hogy jók vagyunk, ha látjuk leesni róla a zöld kis plazmáját – mert ebből eredt minden ereje. Nem kell mást tennünk tehát, mint felvennünk, és a saját fegyverével küldeni a másvilágra. Mivel kinyílt egy újabb ajtó, ideje megvizsgálni, mi ügyködik most a kapitány. Bent, a folyosóról bal oldalra nyíló ajtó mögött lejátszhatjuk Aida utolsó felvételét, melyen felfedi a konspirációs elmélet utolsó szálait is – Hawkins kapitány az, aki lelövette az Atlantist, miután feleslegessé vált annak legénysége, és ő az, aki saját céljaira akarta felhasználni az idegen kultúra kimagaslóan nagy erejét. Lépkedjünk is be méltóságteljes lépésekkel a következő szobába, ahol magyarázkodás helyett egyszerűen csak küldjük a másvilágra a fickót. Még azért nyomjuk meg a Nap felé irányzott űrhajó START feliratú gombját, majd kezdjünk el menekülni a vésztartalék hajók felé. Rögtön az első teremben lesz egy újabb Tosc, amit már a megszokott módon intézhetünk el: 1 lövéssel. Haladjunk tovább, és a hídra érvén egy újabb zöldségre lehetünk figyelmesek: ő balra fent lesz, a hátunk mögött. Miután leszedtük, lerobban a fél híd, és bekapcsol a gravitációs antistabilizátor is – így jóval nagyobbat ugorhatunk, mint úgy általában. Ezt kihasználva ugorjunk a bejárat felé a szakadt hídról, majd itt a bal oldali ajtón távozzunk. Itt szintén egy fenti ajtót kell igénybe vennünk a kijutáshoz, majd bekészíteni a durva fegyvert – megint puskavégre kell kapnunk egy zöldséget. Ökelme a kis folyosózgatás után egy teremben lévő bal oldali ajtó mögött, a vészkabinokhoz vezető úton trónol! Elintézése után már tényleg nincs sok hátra – fel kell ugranunk a végső folyosót jelentő hídra, és sorban kimenni az ajtókon. A hajó dőlésszögéből lehet következtetni, hogy kezd forrósodni a pite, úgyhogy nincs más hátra, mint felkapcsolni a nyúlcipő fokozatba. Az utolsó dolog, amit meg kell még tennünk a vége animáció megnézése előtt: kicsinálnunk egy zöld rohadékot a kijárat előtt – majd lejutni a kabinokhoz.

THE END

Bagó Péter

SPLINTER CELL

Bizonyára egyetlen akciójátékos számára sem cseng ismeretlenül a Metal Gear Solid című játék (igaz, inkább a konzolosok körében terjedt el). Egyedülálló hangulatával mindenkit megfogott, hisz nem a szokványos „megyek-és-halomra-lövök-mindenkit" stílust képviselte, inkább lopakodós, taktikázós, amolyan vérbeli kommandós játék volt. Azóta sem jelent meg nagyon hasonló játék, amiben falhoz lehetett volna lapulni, vagy pajzsként használni az ellenfeleket. Ám most betöltődni látszódik ez az ür, hisz itt a Tom Clancy (Rainbow Six) nevével fémjelzett Splinter Cell; végre a képernyőnkön pompázik teljes valójában. Hogyha valakinek tetszett a Metal Gear Solid, akkor az biztos odáig lesz a gyönyörtől a Splinter Cell láttán. Olyan lehetőségeink vannak, mint: fal melletti lopózás, kivallatás nyakszorítással, spárgában megtámaszkodni a folyosó falán és még sorolhatnám a sok fantasztikus ötletet, amelyek hiányoztak a mostani akciójátékokból. Emellett olyan felszereléseket vonultat fel még a játék, melyeknek köszönhetően a lehetőségek tárháza szinte végtelen. De nem csépelem tovább a szót, vegyük fel éjjellátó szemüvegünket, biztosítsuk ki fegyverünket, és irány az akció!

Mission 1: Rendőri körzet

A raktár

Osonjunk el jobbra a lépcsőhöz, majd ugorjunk át a létrára. A tetőn nyissuk fel a padlásablakot, és lépjünk be a légakna-ba. A végére érve másszunk fel a csövön, és felérve használjuk magunkon a kötelet, hogy az égő raktárba csússzunk. Menjünk ki az ajtón, és induljunk tovább a folyosón, majd a végén menjünk be a balra lévő ajtón. A lépcsőházban ugorjunk át a korláton, és essünk le a következő szintre. A folyosón a fedél alatti csövön keresztül függeszkedjünk át a tűz felett. Ezután kövessük a rádió utasításait. Beszéljünk a sebesülttel, majd távozzunk a teremből a második ajtón keresztül. A kinyitott ajtóból lőjük szét a következő terem tetőablakát, hogy ezután sértetlenül keresztül tudjunk menni.

A lakosztály

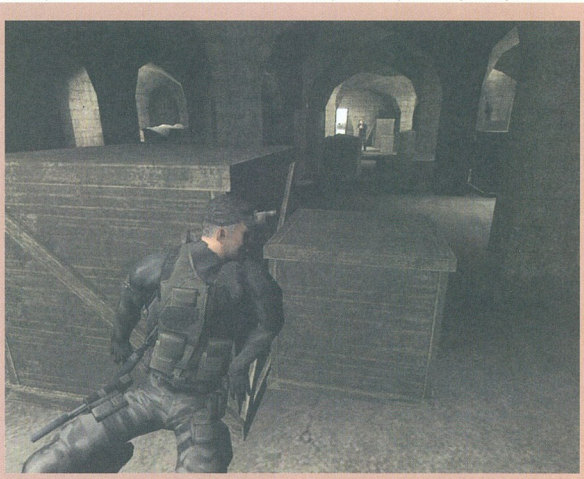
Menjünk az erkélyen addig a pontig, amíg a leszakadt korláthoz nem érünk. Itt ugorjunk át a szemben lévő oldalra. Intézzük el a két őrt, mielőtt a lakosztályban meglelnénk a kép mögött elrejtett számítógépet. A kóddal (091772) nyissuk ki az erkélyajtót, majd a drótkötélen csússzunk át a túloldalra. A felvonóban a kötélen másszunk le, és nyissuk ki a csapóajtót. Induljunk tovább, és a következő ajtót a tolvajkulccsal nyissuk ki.

A rendőrök

Lőjük ki a lépcső feletti lámpát, és osonjunk a lépcsőtől jobbra lévő falmélyedéshez. A szemetes konténernél találhatunk néhány tárgyat, amelyeket arra használjunk, hogy az őrök figyelmét eltereljük, majd leüssük őket. A következő őrjárathoz érkezve eljutunk a Morevi térre.

A Morevi tér

Srégen szemben találhatunk egy cserjést, és a mögött pedig egy jól eldugott lyukat a falban. Ügyeljünk az első emeleti ablakban lévő fickókra, és surranjunk át a cserjéshez. Rakjuk el a cuccokat, majd használjuk a számítógépet. Ezzel ki tudjuk nyitni a piactéren lévő rácsos kaput. Persze egy őr is található most még a téren. Lőjük ki mindkét lámpát a kapu mellett, hogy észrevétlenül keresztül tudjuk menni. A következő utcában találkozunk egy civillel és egy őrrel. Egészen az utca végén, a fatető után intézzük el a rendőrt.



A falakon

A falon másszunk fel a sarokban lévő konténerre, majd ugorjunk át a szemben lévő házfalra, és onnan pedig rugaszkodjunk tovább a másik falra. A falon következik a következő fejezet.

A rendőri körzetben

Menjünk le a lépcsőn, és a számzáron használjuk a következő kombinációt: 5929. A folyosó kezdeténél várjuk meg, amíg a felügyelő be nem megy az őrszobába. Ezután osonjunk keresztül a folyosón, és két cella között használjuk a köteles ugrást. Várjuk meg idefent, amíg az őr közvetlenül alánk ér, majd ugorjunk a nyakába. Ezután rejtsük el a testet az őrszobában.

A hullaház

A következő ajtót jobb, ha nem nyitjuk ki, mert egy őr található mögötte. Ezért osonjunk el a következő ablak alatt, majd menjünk be az utána lévő szobába. Ott lapuljunk a szekrénnyel szemben a falhoz, de közben ügyeljünk a kutatóra. Miután lenyugodott, kapjuk el a nyakfogással, és szedjünk ki belőle néhány információt. Ezután nyissuk ki a következő ajtót, és maradjunk guggolva az ajtókeretben, hogy a bal felső sarokban lévő kamerát észrevétlenül elintézhessük. Így már zavartalanul eljuthatunk a következő terembe. A rádióbeszélgetés után menjünk ki a folyosóra, majd forduljunk balra.

Az őrterem

Várjunk addig a portásfülke mellett, amíg véget nem ér a beszélgetés. Ezután lapuljunk a jobboldali falhoz, és osonjunk körbe a teremben, amíg a második ajtóhoz nem érünk. Hagyjuk az íróasztalt úgy, ahogy van, és menjünk be a második szobába a jobb oldalon. Itt üssük le a fickót, majd használjuk a számítógépet. Ezután menjünk le a földszintre, majd pedig a duplaszárnyú ajtón távozzunk.

Mission 2: A Honvédelmi Minisztérium

A beszállás

Menjünk a kis kéményhez, és a kötél segítségével jussunk be a nyitott ablakon. Itt gondoskodjunk az őrről és a kameráról. Ezután lopóz-

zunk árnyékról árnyékra, majd nyissuk ki a szemközti oldalon lévő ajtót, így a lépcsőházba jutunk. A lefelé vezető utunk során intézzünk el minden egyes kamerát.

A sofőr
A kameráról ne vegyünk tudomást, hanem a bal oldalon az árnyékban addig menjünk, míg egy bekapcsolt lámpájú autóhoz nem érünk. A sarok mögül láthatjuk, ahogy a sofőr elmegy „könnyíteni magán". Ekkor ragadjuk meg, majd pedig vallassuk ki. Miután ez megtörtént, menjünk vissza arrafelé, amerről jöttünk. A lépcsőház előtti ört pedig üssük le.

A folyosó
Intézzük el az ört, majd pedig rejtsük el a testet egy sötét sarokban. A következő teremben intézzük el az ajtó feletti kamerát, mielőtt még belépnénk a terembe. Végezetül pedig törjük fel az ajtót a tolvajkulccsal.

A konyha
Az erkélyen forduljunk balra, és másszunk fel a mellvédre. Onnan pedig ugorjunk fel a felettünk lévő esőcsatornára, és másszunk el a nyitott ablakig. A konyhában várjuk meg, amíg az őr elhagyja a szobát. Ezután vegyünk fel egy üveget, és dobjuk el balra. Erre mindkét szakács felfigyel, és utánanéznek, mi csapta a zajt, így az ajtóhoz tudunk közben lopózni.

A lámpa
Most mindent gyorsan kell csinálnunk. Miután elhagytuk a konyhát, egy katona lép a terembe, hogy felkapcsolja a lámpát. Várjuk meg, amíg a kapcsolóhoz nem ér, lopózzunk mögé, és egy jól mért ütéssel vágjuk tarkón. Az eszméletlenné vált katonát rejtsük el a söntés mögött.

A lézerháló
Menjünk le a lépcsőn, és üssük le az első ört. Ezután menjünk fel a bal oldali lépcsőn, majd pedig tovább balra keresztül az árnyékon. Az íróasztalnál lévő ört rángassuk el egy sötét sarokba. Miután elintéztük, használjuk a számítógépet. Hamarosan megjelenik egy tiszt, aki leül a gép elé. Kapjuk el a nyakfogással, és vonszoljuk a retinavizsgálóhoz.

A csendes támadás
Várjuk meg, amíg az ajtó feletti kamera balra néz, majd gyorsan fussunk el alatta. Az ajtó után az udvarra érkezünk. Ott vegyük a kezünkbe a mikrót, és célozzunk a felvonóra, majd menjünk vele fel egészen. Hogyha ez megvolt, három őr érkezik az udvarra. A szemben lévő oldalon jobbra, ahol a rács van, az ablakon keresztül kell bejutnunk a szobába.

A felvonó
Fussunk be a kis kamrába, balra a lift ajtaja mellett, és vegyük magunkhoz a tolvajkulcsot. Ezután csúsztassuk át az optikát az ajtó alatt, de közben figyeljünk a két őrre. Mikor tiszta a levegő, hagyjuk el a kamrát, és osonjunk a lifthez. Induljunk tovább balra, és használjuk a talált tolvajkulcsot az ajtónál. Az irodában törjük fel a számítógépet, majd az aknán keresztül másszunk fel az íróasztal fölé. A másik oldalon intézzük el a kamerát a falon, és nyissuk ki a balra lévő ajtót. Másszunk fel az emelkedőn, majd pedig nyissuk ki a csapóajtót.

A számítógép
Menjünk le a kürtőben a következő ablakig, majd a kötélről intézzük el az ört egy fejlövéssel. Törjünk keresztül az ablakon a szobába, majd használjuk a számítógépet. Ezután intézzünk el mindenkit, aki bejön az ajtón. Végezetül ismét használjuk a számítógépet.

A menekülés
Induljunk el balra, majd lemenve a lépcsőn kijutunk – rohanjunk egyenesen a felvonóaknához. Ugorjunk a csőre, és csússzunk le rajta. A mélygarázsban már vár ránk a kapcsolatunk.

Mission 3: Az olajfinomító

A csővezeték
Másszunk fel a létrán, és a csövön függeszkedjünk keresztül a szögesdrót felett. A konténer előtt essünk le, és kapjuk el a szélét, majd másszunk végig a konténer alatt. A drótkötélen csússzunk át a másik oldalra, és kússzunk át a cső alatt. Felmászva a fémpózna a csőre érkezünk. Mivel a fennmaradó utat a tűz eltorlaszolja, a lyukon keresztül kell beugranunk a büdös csővezetékbe.

A technikus
Másszunk fel a létrán, és nyissuk fel a csapóajtót. Ezután a jobboldali létrát pallóként használjuk. Ugorjunk fel a fémszekrény fölötti csőre, és felhúzott lábakkal függeszkedjünk át a következő pallóig. Ott essünk az őr nyakába, majd menjünk fel a lépcsőn, csak közben arra ügyeljünk, hogy az őr ne vegyen észre. Ezért addig várjunk, amíg látótávolságon kívülre nem kerül. Kövessük a csapatot észrevételenül, majd intézzük el a velünk szembejövő őrt.

Vízkárok
Menjünk arra a helyre, ahol két őr posztol egy bejárat mellett. Mögöttünk találunk egy vízpumpát, amit az ezen az oldalon lévő kapcsolóval tudunk működésre bírni, és amivel el tudjuk zavarni az útból az őröket. Menjünk vissza az előző sarokra, és várjuk meg, amíg a zsenik a vörös cső mellé nem állnak. Ezután már csak rá kell lőnünk a csőre.

A kerülőút
A sarok után a konyhába érkezve rejtőzködjünk el. Miután a technikus bejött (nem a konyhaajtón keresztül), megérkezik a kíséret is. Várjunk az árnyékban, amíg a csatlósok kimennek az ajtón, és felrobban a platform. Ekkor menjünk ki keresztül a lángokon. A tűz mögött másszunk fel a generátorra, és ugorjunk át a csőre. Függeszkedjünk át a következő terembe, és intézzük el a katonákat.

Tűzváltás
Lőjünk bele a hordókba, így egyúttal elintézzük az ellenfeleket is. Ezután még likvidálnunk kell a következő lépcső alatti őrt. Menjünk be a szobába, majd tovább a bal oldali ajtón keresztül. Kövessük a technikust, és ne aggódjunk, nem tud hova menekülni.

Mission 4: CIA főhadiszállás

Beszivárgás
Kapcsoljuk be a készüléket, és kerüljük körbe a területet követve a kerítést a bal oldalon. A végén eljutunk egy körbekerített területhez. Másszunk fel a kerítésen, és középen találunk egy generátort. Másszunk fel rá, majd ugorjunk át a falon lévő kiszögellésre. Onnan elérjük a ventilátorok bal rácsát, amit jobb oldalról kell kinyitni.

A pince
Iktassuk ki a technikust, miközben ügyeljünk a kamerára, majd osonjunk fel a lépcsőn. Itt el kell távolítani az útból a CIA ügynököt, s miután elrejtettük a testet, kémleljünk ki a következő sarok mögül, hogy tiszta-e a levegő. Hogyha igen, akkor toljuk át a jobb oldali ajtó alatt az optikát. Csak akkor menjünk be a szobába,

amikor az őrjárat elhagyta azt. Nyissuk ki óvatosan a következő ajtót, és figyeljünk a szemben található szobában lévő katonákra. Mikor elfordultak, osonjunk el jobbra keresztül a fémdetektoron, majd tovább a szobán.

Az ezermester
Miután keresztüljutottunk a fémdetektoron, egy nagy hallba érkezünk. Várjuk meg, amíg az ezermester elhagyja a termet, és osonjunk el jobbra az árnyékban a második őrig. Az üdítős dobozt dobjuk az árnyékba, hogy ott le tudjuk ütni.

A szerver
Kövessük a folyosót, és várjunk, míg a jobb oldali ajtón keresztül kijön egy programozó. Mihelyt eltűnt a szemben lévő teremben, menjünk be abba a szobába, ahonnan kijött. A számítógépben elmentve megtaláljuk az ajtókódot. Távozzunk a szobából, és menjünk a T kereszteződéshez. Itt intézzük el az őröket, majd észrevételenül el kell kapnunk a technikust, valamint az ügynököket az üveges irodában.

Az archívum
A zárnál használjuk a következő kombinációt: 7687. Az optikával vessünk egy pillantást az ajtó mögötti terembe, és akkor nyissuk ki az ajtót, amikor a technikus a két állvány között van. Osonjunk el a technikus és az ügynökök mellett a következő terembe. Az ajtózárnál adjuk meg a következő kódot: 110598.

A tábor
Menjünk fel a lépcsőn, fussunk el az első munkás mellett, míg a másodikat üssük le, mivel őhozzá esik legközelebb a riasztó gombja. Ezután intézzük el a másik fickót is. A következő teremben találjuk a rohamfegyvert.

A szerverterem
Először az italautomata előtt lévő fickót üssük le, majd a két őrt is vonjuk ki a forgalomból. Ezután menjünk a szerverterembe, és nyissuk ki a jobb oldali ajtót a kóddal (2019). Mindkét technikust észrevételenül el kell intéznünk, majd törjük fel a központi számítógépet.

A fémdetektorok
Hagyjuk el a szervertermet, és kövessük a folyosót balra. A folyosó végén fémdetektorok várnak ránk. Tegyük harcképtelenné a portást, majd másszunk ki az ablakon.

A csarnok
Osonjunk észrevételenül keresztül a kamerával figyelt termen a szemben lévő folyosóig. Kerüljük el az őrjáratot, menjünk el a másolóterem mellett, amikor az ügynök másfelé figyel. Menjünk tovább a következő ajtón a bal oldalon, majd pedig a lépcső felé irány fel. Várjuk meg, míg a kamera nem felénk figyel, és lőjük ki a lámpát. Nyissuk ki az ajtót a következő kombinációval: 110700. A következő ügynököt akkor intézzük el, amikor ital tart a kezében. Menjünk el az ágyú mellett, és használjuk a tolvajkulcsot az ajtónál. Szálljunk be a liftbe.

A hangstúdió
Lapuljunk jobbra a falhoz, és osonjunk el a fal mentén a következő ajtóig. Az ezután következő teremből szivárogjunk be Dougherty irodájába, és vizsgáljuk meg a számítógépét. Hagyjuk el az irodát, és folytassuk utunkat a folyosó bal oldalán.

tetőről. Lent a falról elrugaszkodva betörik az alattunk lévő üvegtábla. Egy kis idő múlva megjelenik egy őr a folyosón, és intézzük el az őrt az üveges folyosón is. Ezután irány tovább a 97531-es kód segítségével.

Cserepek
A következő teremben kapcsoljuk be a rádiót, majd másszunk fel a ládára, amit tölünk jobbra találunk. Onnan elérjük a csövet, aminek a segítségével át tudunk jutni a cserepek felett, de arra ügyeljünk, hogy csendesen érjünk földet, amikor a másik oldalon leesünk. Ezután másszunk be a légaknába.

Az aknarakó
Az akváriumos teremben menjünk a villanykapcsolóhoz, és a közjáték után kapcsoljuk le a villanyt. Ezután nyissuk ki a folyosóra nyíló ajtót, és intézzük el az őröket, majd irány a lift. A liftből lőjük szét a szemben lévő két fényreklámot. Másszunk ki az aknából, és intézzük el a két őrt. Továbbmenve a folyosón még két gazfickót kell hidegre tennünk, majd irány a lángoló terem. Hatástalanítsuk óvatosan az aknákat, majd használjuk a programot.

Az előadóterem
A folyosó bal oldalán lévő első ajtó mögött találjuk az előadótermet. Menjünk be, és osonjunk be a sorok közé. Várjuk meg, amíg szünet lesz, ekkor a két ügynök elhagyja a termet, az ajtónál lévő őr pedig a vetítőhöz megy. Ezután minden gond nélkül fel tudjuk törni az ajtót, és elhúzni a csíkot.

A közbelépés
Miután elhagytuk az előadótermet, Dougherty már vagy elment a balra lévő folyosón, vagy még a váróteremben tartózkodik. Osonjunk utána az ajtón keresztül, hogyha nem megy, akkor adjuk meg a következő ajtókódot: 0614. Dougherty-t a cigarettaszünet közben kapjuk el, de vigyázzunk, mert odakint egy őr rohangál. Miután az eszméletlen alakot elrejtettük, gondoskodjunk erről az őrről is, majd menjünk tovább a srégen szemben lévő pallón. A következő teremben két őrt kell még elintéznünk.

Távozás
Odakint három őr állja el az utunk, s erről az akadályról miután gondoskodtunk, vigyük Dougherty-t a szállítókocsira.

Mission 5: A Kalinatek épület

A mélygarázs
Küzdjük nyugodtan keresztül magunkat a parkolóházon, majd a második szinten lévő nyíláson keresztül kijutunk a szabadba. Egy csúszás és egy ugrás után lehimbálózhatunk a

A bomba
Fussunk le a folyosón, és nyissuk ki az ajtót a kóddal (33575). Ezután jó pár aknát robbantsunk fel egy-egy jól célzott lövéssel. Elérünk egy ajtóhoz, amit fel kell törnünk, majd a szekrény fölött megtaláljuk a bombát. Hagyjuk el a termet, és balra tovább a folyosón.

A nézőtér
Intézzük el a két őrt, majd a színpad mögötti lépcsőn menjünk le. Végezzünk a három ránk rohanó ellenséggel, majd a pincében kapcsoljuk ki az áramellátást. A visszaúton újabb őrök várnak ránk. A hulláknál megtaláljuk a jobbra lévő ajtó kódját (1250).

Az előcsarnok
Az ajtó mögött két ellenfelet kell elintéznünk, majd beszéljünk a sérült programozóval. Álljunk a következő sarokhoz, és hamarosan feltűnik egy őr, aki először felénk néz, majd hátat fordít nekünk, amikor kapjuk el. Helyezzük el a testét a betegszobán, majd hozzuk ide a programozót is. Most már beszélhetünk a sérülttel.

Az égő ajtók
Ha követjük a folyosót, a bal oldalon láthatunk egy kék világítású termet. Osonjunk el a szerverek mögött, majd üssük le a számítógépnél lévő fickót. A következő teremben várjuk meg, amíg a két őr közül az egyik WC-re megy. Kövessük, majd üssük le, és jöhet a légakna. Lőjük le a terroristákat, és beszéljünk Ivannal. Végezetül száljunk be a liftbe.

A tetőn
Ezúttal keresztül kell magunkat küzdeni az építkezésen, amíg el nem jutunk a helikopterhez. Itt lelövik a kollégánkat, amiért fizessünk meg a gazfickóknak.

Mission 6: Kínai követség

Az őrhelyek
Miután körbenéztünk, menjünk át a kis utcán. Másszunk fel a konténerre, majd pedig onnan fel a falra. Intézzük el a két őrt, majd irány tovább balra a tűz felé, és másszunk fel a létrán. Osonjunk el a gerenda felett, majd pedig a vezetéken függeszkedjünk át a szemben lévő épülethez.

A párkány
Lopózzunk el a párkány felett, majd nekifutásból ugorjunk át a másik falkiszögelésre. A végén ugorjunk le a biztos árnyékba a két konténer közé. Várjunk, amíg az örök másik irányba figyelnek, majd rohanjunk keresztül a szemben található kerítés nyílásán. Balra tőlünk van egy szennyvízakna, amibe észrevétlenül le kell másznunk.

A csatornarendszer
Rögtön három őrbe ütközünk, akiket egy jól irányzott füstgránáttal egy csapásra el tudunk intézni. Kövessük a csatornát, amíg a takarásban lévő létrához nem érünk, ami által ismét a felszínre jutunk. De vigyázzunk, mert a csatornafedél fölött két őr várakozik, ezért észrevétlenül rohanjunk az állványzathoz, és másszunk fel a létrán. Fent egyensúlyozzunk végig a fapallókon, és menjünk be a nyitott ablakon.
A balra lévő saroknál találunk egy acéltartót, amiről fel tudunk mászni. Az acélállványon lévő kötél segítségével át tudunk himbálózni az épületről.

A létra
Menjünk be az épületbe, és keressünk egy árnyékos helyet balra az ajtótól. Intézzük el az őrjáratot, majd menjünk ki, és lőjük ki a lámpát a szemben lévő falnál a zoom funkció segítségével. Miután az őr elfordult, osonjunk a szemben lévő házfalnál található létrához. Másszunk fel, majd tovább a másik létrán, és fent ugorjunk át a jobbra lévő fapallóra. Ügyeljünk arra, hogy a pallórecseg a talpunk alatt, ezért nagyon lassan kell rajta közlekednünk. Az épület belsejében egy újabb ellenfél mászkál.

A fehér szállító
Lőjük ki az erkélyen lévő lámpát, majd másszunk fel a ládára, és onnan pedig fel a drótkötélre. Csússzunk át a másik utcaoldalon lévő kiszögellésre. Ugorjunk le az utcára, és maradjunk addig az árnyékban, amíg minden őr el nem tűnik a látóhatárról. Ezután menjünk jobbra, majd pedig forduljunk be a következő lehetőségnél balra. Az átjáró végén lévő rácsos ajtót őrzik, úgyhogy csak óvatosan.

A nagykövetség
Maradjunk a szállítókocsitól jobbra, majd rohanjunk az előttünk lévő árnyékba. A rádiónk segítségével felfedezhetjük a biztonságos és sötét útvonalat keresztül az utcán. Siessünk a falhoz, majd óvatosan menjünk a szekrény felé. Amíg a portás a tehergépkocsi papírjait ellenőrzi, észrevétlenül át tudunk osonni a kapun. Az átjáró után rögtön menjünk be a jobbra lévő árnyékba. A belső udvar hemzseg az őröktől és a kutyáktól, ezért halkan menjünk a teherautó pótkocsijához, és bújjunk el alatta. Figyeljünk az örök útvonalára. Amikor a következő őr elment előttünk, siessünk a következő pótkocsihoz. Hogyha túl sokáig maradunk egy helyben, akkor a kutyák szagot fognak, és észrevesznek minket, ezért állandóan legyünk mozgásban. Próbáljunk meg észrevétlenül eljutni a falhoz, és várjuk meg, amíg az örök éléggé eltávolodnak. Menjünk tovább a sarok után, és addig haladjunk, amíg el nem érünk a kis hídhoz. Most már csak a pavilon mögé kell eljutnunk, és keresztülgázolnunk a kis patakon.

A lehallgatott telefon
Menjünk a főbejárat irányába, és a közjátékban tanúi lehetünk egy telefonbeszélgetésnek. Válasszuk ki a lézermikrofont, és célozzuk be az ablakot. Miután megszereztük a kellő információkat, várjuk meg, amíg a limuzin behajt az udvarra. Ekkor célozzuk be a mikrofonnal a hátsó ablakot, hogy még több infóhoz jussunk. Ezután itt az ideje a menekülésnek. Várjuk meg, míg az őr az udvar irányába néz, és osonjunk el a főbejárat mellett. Az őrház mögött találunk egy csövet, amire másszunk fel, majd pedig onnan fel a falra.

Mission7: A csatatér

Ezen a pályán főleg a lőfegyvereinkre lesz szükség, és nem kell a lámpákat kilőnünk!

A kezdet
Rögtön három őrrel kerülünk szembe, akiket likvidálnunk kell. A kis házikón keresztül menve kijutunk az elaknásított udvarra. Itt egy újabb őr vár ránk.

Az elaknásított udvar
Az udvaron három veszély leselkedik ránk: pásztázó fényszórók, őrök és aknák. Az utóbbiakat könnyű észrevenni a hőképük alapján, mert azok pulzáló pontok a földön. Az erkélyen lévő őrök nem árthatnak nekünk addig, míg elkerüljük a fényszórókat, ám ha elintézzük a két katonát, szintén megszólal a riasztó. Ezért törekedjünk a hangtalanságra.

Az átjutás
A kerítés bejáratánál kezdünk, és minden egyes lépés után álljunk meg, hogy a hőképet használva átvizsgáljuk a környéket aknák után. A bejárattól rohanjunk át a ládákhoz, amelyek mellett az edények vannak, és guggoljunk le. Miután a fényszóró fénye elment, másszunk fel a ládára, forduljunk balra 90 fokot, és ugorjunk ismét le, majd menjünk a srégen álló láda fedezékébe. Ismét várjuk meg a fényszórót, majd rohanjunk a kerítés mentén a konténerig. Hátat a kerítésnek állva kapcsoljuk be a hőlátást, és a nagy ajtó melletti lámpáig van egy aknamentes útvonal. Várjuk meg mindkét fényszórót, majd fussunk a konténerhez. A lámpa fénykúpja előtt egy kicsivel álljunk meg. Miután a fényszóró ismét elment, másszunk keresztül a konténeren. Most már csak gyorsan oda kell szaladnunk a falhoz, és már biztonságban vagyunk. Háttal a falnak nézzünk el jobbra, ahol látunk egy magas ládát és egy fehér cementtömböt. A tömb és a láda közötti saroknál van a következő biztonságos hely. Másszunk fel a magas ládára, és fussunk oda az előttünk lévő falhoz. Ne az ajtóhoz menjünk, hanem a nyíláson keresztül be a terembe, ahol két szemetes konténer van. Most már csak a konténerről fel kell ugranunk az aknába.

Az antenna
Csak egyszer csaphatunk zajt a tetőn! A légakná ból egy rövid lépést előre, majd guggoljunk a második tartályra. Miután kialudt a fény, rohanjunk az első fenti világításhoz. A sín mentén másszunk el a következő tartályig. A második felső világításnál már kicsit nehezebb dolgunk lesz, keresztül a ládákon és deszkákon. Mint már mondtam, csak egyszer csaphatunk zajt. A drótkötélen másszunk el a falig, majd zajmentesen fel a kerítésre. Használjuk az antennánál lévő dobozt.

Riadó
Fussunk be a fapalló alá, és nézzünk ki a lépcsőfokok között. Az első ellenfelünk hamarosan lerohan a lépcsőn, akit lőjünk hátba. Guggoljunk a lépcsőre, a második őr az ajtóból jön ki, és másik irányba megy. A végén a katona áll a sötét sarokban. Éjjellátót bekapcsolni, zoomoljunk és egy fejlövés megoldja a problémát.
A testeket rejtsük el a fapalló alatt, majd törjük fel az ajtót a tolvajkulccsal.

Jó dolgok
Miután kinyitottuk az ajtót, menjünk le a falépcsőn. Itt hatástalanítani kell egy fali aknát. Fontos, hogy ezeket az aknákat magunkkal vigyük, mert a pálya végén megmenthetik a hátsónkat. Menjünk fel a lépcsőn, majd tovább a két ajtón. A WC-ben három őr vár arra, hogy elintézzük őket. Hogyha zajmentesen feljutunk a fölöttünk lévő csőre, akkor a kezet mosó őr nyakába ugorhatunk.

Az információ
Kövessük balra a folyosót, és az egyik ajtó mögött találunk egy számítógép mögött ülő katonát. Lopózzunk be a szobába, kapjuk el a fickót, és vallassuk ki. Ezután helyezzük el a testet egy sötét sarokban. Vegyük fel a lőszert, majd használjuk a számítógépet. Hagyjuk el a termet, és essünk le a nyitott aknába.

A fedél alatt
Kövessük az aknát, majd másszunk fel a csövön teljesen. Az ugrással fel tudunk húzódzkodni a széléről. Váltsunk át a hőlátásra, a keskeny fedélen keresztül láthatunk három őrt. Egy gránáttal vagy három jól célzott lövéssel megoldhatjuk a problémát.

A hűtőház
A ködön keresztül kitűnően láthatunk a hőlátással, de ez persze nem jelenti azt, hogy az ellenfél sem lát minket. Öt hűtőtermen keresztül kell küzdenünk magunkat. Jobb csendesen, kevesebb erőszakkal megoldani a problémát. Nyissuk ki a fülünket, mert van itt két ágyú, amiket ki kell kapcsolni. Az ötödik teremben meneküljünk ki a padlón lévő lyukon keresztül.

Az istálló
Menjünk le a lépcsőn, intézzük el az őrt, s a jobbra lévő kapcsoló kinyit egy nyílást, amin másszunk keresztül. Így egy istállóba jutunk, ahol öt őrt kell ártalmatlanná tennünk. Jó nézzünk körbe, mert sok jó dolgot találhatunk. Az ágyúk csak fáklyára reagálnak, így nyugodtan elmehetünk mellettük. A második függöny mögött bújjunk el az őr elől, majd a folyosó végén eljutunk a túszszobába.

A túszszoba
A két automata ágyút könnyedén elérhetjük, majd hatástalaníthatjuk őket. Továbbmenve balra amerikai, míg jobbra kínai tüszokat találunk. A kínaiakkal ne beszéljünk addig, amíg a megfelelő óvintézkedéseket meg nem tettük (ld. lejjebb). Szedjük fel a muníciót az állványról és az elsősegélycsomagot az ágyúktól.

Előkészületek
Több fickó is megpróbálja lerohanni mindkét tüszszobát, míg az automata ágyúk csak akkor jelentenek segítséget, ha kiköltjük őket. Csak az amerikai oldal felőlit kapcsoljuk be, míg az IFF-t kapcsoljuk ki. Most használjunk a három tapadóaknát, amit még a küldetés elején szereztünk, hogy biztosítsuk az amerikaiak felé vezető utat. Távol helyezzük el őket egymástól, különben felrobbantják a többi aknát is. Hogyha mindennel kész vagyunk, vegyük kézbe a rohampuskát, és a gázgránátot is készítsük elő, majd beszéljünk a kínaiakkal.

A túszkiszabadítás
Lőjünk le mindenkit, aki az ágyúknál lévő kereszteződéshez közelít. Használjunk sűrün gránátot, míg az aknák is végzik a dolgukat. A tűzharc közepette kapjuk a jelentést, hogy Grinko önagysága személyesen is lejön a pincébe. Küzdjük el magunkat a bejáratig, ahol Grinko jó fedezék mögött van. Nem lesz könnyű feladat, de amint elintéztük, vége a küldetésnek.

Mission 8: Kínai nagykövetség

A nagykövetség felé
Menjünk végig az utcán a szállítókocsi mellett, és lőjük ki az éles fényű lámpát az ajtó felett, majd nyissuk ki az ajtót. Rögtön mellettünk találjuk a villanykapcsolót, amit használjunk is, és rohanjunk egyenesen, majd az asztalnál forduljunk jobbra, és egy létrához jutunk. A tetőn irány egyenesen, ahol egy őr állja el az utunk. Egy erkélyre érkezünk, majd egy cső és egy kötél után a nagykövetségre. Himbálóddzunk el az ablakhoz.

A nagykövetség
Vegyük magunkhoz az elsősegélycsomagot abból a szobából, ahol lyuk van a falban. Irány tovább a nyíláson át, miközben a fal mentén menjünk. A végén menjünk le a csövön.

A számítógép-romboló
Az elején ne ijedjünk meg, három katona azt a feladatot kapta, hogy elpusztítsa a számítógépet. Az első teremben még nincs probléma, de ha a fickók eljutnak a következő szobába a számítógéphez, akkor vesztettünk. Osonjunk előre, amíg le nem tudunk guggolni. Amikor a fickók elhagyják a termet, dobjunk egy gránátot keresztül az ajtón, így mind a hármat egy csapásra elintézhetjük. Ezután használjuk a számítógépet a következő szobában.

Keresztül a nagykövetségen
A következő ajtón kimenve egy lépcsőházba jutunk, fent két őr és egy kamera vár ránk. Intézzük el az őröket, de arra ügyeljünk, hogy a kamera egyetlen testet se vegyen észre. A következő folyosón menjünk jobbra két ajtót, mindkettő ugyanoda vezet, két alvó őrrel. A horkoló katonák mellől vegyük fel az elsősegélycsomagot, de nagyon lassan.

A nagy terem bejárata
Két őrt hallunk a folyosón, ezért nézzünk el az ajtó alatt. A tiszt megadja a kódot, és miután a két őr bement a hallba, gyorsan rohanjunk ki, és nézzük meg a számlapot a hőlátással. Így megszerezhetjük a kódot (1436). Üssük be, és nyissuk ki az ajtót, de ügyeljünk rá, hogy jobbra egy őr és egy automata ágyú van.

A hall
Intézzük el az őrt egy elhárító kamerával, majd jöhet az ágyú, ami még problémát jelent, mivel nem tudunk elmenni mellette anélkül, hogy ne lőne egyet, ami riaszt egy őrt, aki lejön. Kapcsoljuk át az IFF-t a számítógépen, és az ágyú elvégzi a dolgát.

Odafent
Másszunk fel a vázás állványra, ami az ágyú felett van. Lőjük ki a mellvéden lévő ágyú feletti lámpát, és másszunk fel az egyik vázára. Ezután ismételjük meg a két megjelenő őrnél a jól ismert IFF trükköt.

Odaát
A nagy zászló mögötti teremben találunk egy csövet, amin másszunk el a második zászló

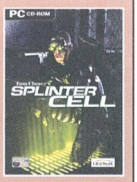
GAME INFO

Fejlesztő:
UBI Soft
Kiadó: UBI Soft

Megjelenés:
2003-Február-18

Kategória: Akció

Honlap: http://www.splintercell.com/



mögé. Várjuk meg, amíg a tiszt elküldi a katonákat, majd húzzuk fel a lábunkat, és mászszunk tovább, míg a tiszt mögé nem érünk. Halkan essünk le a háta mögé, és elkapva kényszerítsük rá, hogy kinyissa az ajtót. A teremben kapjuk még el a katonákat, majd távozunk az ablakon keresztül.

Keresztül az udvaron
Itt gyorsnak kell lennünk, mivel a nagy udvaron a kapualj mögött van egy őrkutya. Minél többet időzünk itt, annál nagyobb az esélye, hogy a kutya szagot fog. Lőjük ki mindkét lámpát a falon, majd irány tovább keresztül a kapualjon. Az őrt intézzük el egy fejlövéssel, majd futás át a kapun, jobbra el a híd mellett be a vízbe, és addig menjünk, amíg el nem érjük a rácsos kaput. Nyissuk ki, majd menjünk el az őr és a kamera mellett.

A tábor
Másszunk át az előttünk lévő állványon, majd

figyeljük meg, ahogy az őr megadja a kódot. Miután bement a fickó, ismét nézzük meg hólátással a számlapot, hogy meglegyen a kód (9753).

A teherautó
Intézzük el a négy őrt és a két kamerát, majd egy duplaugrással az állványok között feljutunk a pallóra. Fussunk egyenesen, majd jobbra a sarkon, és egy célzott lövéssel felrobbanthatjuk a teherautót. Irány a lépcső, majd pedig a padlón lévő nyílás.

Az iroda
Tegyük ártalmatlanná a folyosón az őrt az árnyékban, majd induljunk tovább, és álljunk meg minden árnyékban. Kicsivel a folyosó vége előtt a sarok mögül megjelenik egy őr, vészesen közel hozzánk. A rádióbeszélgetés után megfordul.

Kódok
Kövessük észrevétlenül az őrt, aki útközben három számkódos zárat fog használni, amit nekünk is ki kell nyitnunk. A számokat, mint eddig, most is a hólátással tudhatjuk meg. Az első kód: 1456, majd fel a lifttel, és a második: 1834, majd jobbra és az utolsó kód: 7921. Megérkezünk Feirong irodájába.

Feirong
Kapjuk el az ittas Feirongot, majd kényszerítsük rá, hogy használja a számítógépet. Ezután meneküljünk el a lángokon keresztül. Menjünk ki az irodából a duplaszárnyú ajtón át, majd tovább a következő ajtón. A lépcsőházban lévő kirobbant lyukon keresztül ki, nyissuk ki az ablakot, és irány a helikopter.

Mission 9: Az elnöki palota

Tornagyakorlatok
A kezdeti ponttól egy duplaugrás a balra lévő falra. Innen úgy essünk le, hogy elkapjuk a szélét, majd fokozatosan esünk le. Egy normális ugrás után jön egy duplaugrás a csőre, és másszunk fel. Fent rugaszkodjunk el a csőtől, és kapaszkodjunk meg a szélen. Húzódzkodjunk fel, majd a végén essünk le, és kapaszkodjunk meg a következő hídon. Essünk le erről a hídról is, és kapjuk el a párkányt. Tovább a saroknál, majd a végén ismét kapjuk el a szélét. A következő két platformnál igencsak kiszámított ugrást alkalmazzunk. A következő mélységnél ismét essünk le, és az utolsó pillanatban kapaszkodjunk meg a szélében. Húzzuk fel magunkat, majd a csövön át az udvarra.

A nagy udvar
Előttünk egy sövény, és a mögött pedig egy ház. Egy nagy szökőkút van a ház előtt, és szedjünk le minden mesterlövészt, őrt és kutyát. A sövénynél is gondoskodnunk kell az őrről, majd nyissuk ki a kaput a kóddal (2126). Osonjunk el balra, majd előttünk fel a kis lépcsőn, s ott egy ajtó. Jobbra tőle megtaláljuk a nyílást, ami bevezet a palotába.

A műgyűjtemény
Fel a lépcsőn, egyenesen, majd keresztül a műcsarnok közepén. A végén törjük fel a duplaszárnyú ajtón a zárat. Lőjük ki a lámpát, majd vegyük fel a tolvajkulcsot. Hagyjuk el a termet, és időközben megjelent két őr, akiket tisztítsunk el az útból anélkül, hogy beleérnénk a fénynyalábokba.

Lépcsők
A lépcsők lefelé és felfelé fénynyalábokkal vannak védve, ezért forduljunk a mellvéd szélénél lévő fűtés felé. Kapaszkodjunk meg a lépcsőn, és húzzuk fel magunkat kicsivel a fénynyaláb előtt a pihenőre.

Az előcsarnok
Tisztítsuk meg az utat a fenti ajtóig, majd nyissuk ki a következő kóddal: 70021. Itt négy őr található, majd addig menjünk egyenesen a folyosón, míg egészen hátul egy másik folyosó kanyarodik el balra. Osonjunk el a bal oldalon az őr mögött, s hogyha ismét visszajön, lapuljunk a falhoz, és nem vesz észre minket. A folyosón forduljunk balra, és ha a páncélozott kamerát elintéztük, törjük fel a folyosó végén lévő ajtót.

A dolgozószoba
Kapcsoljuk be az éjjel- vagy hólátást, hogy lássuk a fénynyalábokat. Az első alatt guggolva át tudunk menni, hogyha az alsó akadályt kikapcsoltuk. A következő résznél ugranunk kell, majd osonjunk el az akvárium körül, és bújjunk el az utolsó állvány kisebbik oldalán. Miután az őr abbahagyta a telefonálást, kapjuk el. Hagyjuk el a termet arra, amerről jöttünk.

Vissza a folyosóra
Várjuk meg az ajtóban, amíg az őr eltűnik jobbra a folyosón. Figyeljünk a kamerára, majd menjünk balra, és be a duplaszárnyú ajtón. A következő teremben lőjük szét a lámpát, hogy „megvakítsuk" a kamerát. A következő ajtónál adjuk meg a helyes kódot (66768), majd lőjük ki a lámpát. Vegyük fel a lőszert az asztalról, majd intézzük el a három őrt, és menjünk le lifttel a pincébe.

A könyvtár
Keressünk fedezéket a jobbra lévő állvány mögött, majd intézzük el a négy ellenfelet. Egy a mellvéden van, egy a lépcsőfeljáróinál, míg kettő ránk támad. A könyvtárból menjünk tovább a lépcső irányába, és minden oldalon van egy folyosó, ami levezet a pincébe. Ott megtaláljuk Nikoladze-t, akit kapjunk el, majd hallgassuk ki. Miután eleget hallottunk, vigyük a szék melletti szkennerhez.

Rajtaütés
Várjuk meg a beszélgetés végét, majd amikor kialszik a fény, lőjük le a fickókat. Ezután menjünk el balra a ládák mögé fedezékbe. Miután elintéztük a katonákat, használjuk a számítógépet, majd hagyjuk el a könyvtárat a nyitott duplaszárnyú ajtón keresztül.

Nikoladze
Egy udvarra érkezünk, három oldalán egy-egy erkéllyel. A célunk a szemben lévő oldal. Elsőre elég veszélyesnek tűnik a dolog, de csak egyszerűen keresztül kell rohannunk, mint a mérgezett egér. Kapjuk el a csövet, és másszunk fel az erkélyre.

A merénylet
Egy lövéssel elintézhetjük Nikoladze-t, majd jobbról az ajtóból jön egy katona, ami éppen a menekülési útvonalunkba esik. Osonjunk le a lépcsőn, majd maradjunk a sötét sarokban. Három őr jön erre, és hamarosan jelentik, hogy idelent nincs senki. Várjuk meg, míg kettő közülük teljesen eltűnik, majd a harmadikat, aki az étteremben balra áll háttal, intézzük el. Végül ugorjunk fel a szekrényről az erkélyre.

Az előcsarnok
A szemben lévő rácshoz kell eljutnunk. Lent négy őr csak arra vár, hogy leszedjük őket, csak most nem jó irányba néznek. Ezért másszunk fel csendben a rácsra, és a széléről essünk le. Végezetül menjünk ki az ajtón.

Crowie

C&C: GENERALS

Az RTS műfaj kedvelői körében alapmű a Command&Conquer sorozat. A Westwood immár új néven jelentette meg a legfrissebb darabot, az idők szavának engedve teljes 3D-ben. Az új játék napjainkban, pontosabban a nagyon közeli jövőben játszódik, ahol Kína új, fiatal vezetése megpróbál a nagyhatalmak sorába lépni az egész Ázsiát behálózó terrorszervezet, a GLA felszámolásával, váratlan szövetségest jelentve az USA haderejének.

Bár az igazi élmények a többjátékos üzemmódban várnak ránk, kapunk 21 szóló küldetést is, mindhárom fél oldalán hetet. A küldetések lépcsőzetesen épülnek egymásra, egyre több egységet vethetünk harcba. Nem könnyű a játék, amit sajnos néhány buta összetevő – mint például a sokszor bosszantó útkeresés és AI – is tetéz, nem beszélve kisebb egyensúlybeli problémákról. Még a régi játékosoknak is érdemes az oktatópályát végignyomni, mert a kezelés sem túl egyszerű, ugyanis a kijelölt egység örökre a kurzor rabja marad, ha bárhová klikkelünk a térképen, elindul arra; ezen csak egy „üres" jobb klikk segít, ezt bizony szokni kell!
Következzék a 21 küldetés leírása, kissé talán távirati stílusban, de igyekeztem a célokat, a főbb irányvonalakat megadni, és a pályákon fellehető segítségeket is leírni.

KÍNA

1. küldetés
Alapeset. Biztonság kedvéért gyárts egy-két tankot, majd minden egységeddel nyomulj előre, közben a barakkban indítsd el a „Capture Building" fejlesztést. A kanyarnál kapsz még öt tankot, a híd után fordulj jobbra, itt egy olajtorony, amit elfoglalhatsz egy bakával, majd nyomulj előre az úton, a végén ott az elpusztítandó tartály, nyomd le a tankokkal.

2. küldetés
Építs egy kis tábort a pályán: lent a ládáknál ellátó központ, fent barakk (épületelfoglalással), központi épület (radarral), hadiüzem (pár Gattling és Battlemaster tank). A katonákkal foglalj egy-egy épületet a tábor északi felén, és érdemes egy-egy löveget is telepíteni ide, vagy egy Gattling tankot őrzésre állítani. Egy katonával szedd fel a táborral szembeni területről az UN jelzésű ládát. Ha van egy kisebb sereged (4-5 tank), irány előre, északnyugatnak, és pusztítsd el a közben megjelölt hadiüzemet. Az itt lévő olajfinomítót érdemes elfoglalni egy bakával, olcsóbb lesz a járműgyártás. Építs még pár tankot, és innen indulj el az elpusztítandó kongresszusi palota felé. Előbb a két, hozzá kacsolódó parkolóházat rombold le, majd jöhet a központ, be lehet segíteni egy kis tűzérségi záróttűzzel.

3. küldetés
Üritsd ki a csapatszállítót, és minden emberedet és tankoddal kezd el lőni a gátat. Közben Black Lotust indítsd el nyugatra, van ott egy megszerezhető dózer, egy olajkút és egy olajfinomító. Ha átszakadt a gát, szálld meg gyorsan az őrtornyot, és készülj egy támadásra. Ha ez lezajlott, mindenkit indíts el a vízből kibukkanó átjáró felé, az egyik dózerrel egy-két löveget is érdemes ide építeni, a másikkal építsd meg a szokásos tábort. Kezdj el tankokat építeni, Battlemaster és Gattling vegyesen. Ha az első támadás lezajlott, indulj meg előre a hídon át. Folyamatosan termeld a tankokat, és lassan nyomulj előre, a város közepe felé. Ha gondolod, lehet egy-két repteret is építeni, jól jöhet a légi fedezet. Black Lotust ültesd pár emberrel a csapatszállítóba, dobd át a városba, és lassan szivárogj be a keleti oldalon. Ha eléred a tábor kerítését, onnan Lótusz elfoglalhatja a központot – ezt gyorsan add el, ha kell a pénz, vagy hagyd, hadd lőjék, közben elölről jöhet a totális támadás. A tábor hátsó részén van egy rakétafészek, ide kérhetsz egy tüzérségi zárást. Ha minden épület megsemmisült, győztél.

4. küldetés
Öt Stinger-fészket kell elpusztítanod. Költsd a pontot a Red Guard Training fejlesztésre, majd képezz úgy tíz bakát. Indulj meg előre, és bátran nyomd le az első fészket. Ezután Lótusszal foglald el az olajtornyot, és tovább előre, még két fészek van ezen az oldalon, az út végén pedig keletre egy pénzes láda. A hídra érve a kis film után Lótuszt kijelölve klikk a traktoron – valószínűleg nem éli túl, de kapsz helyette másikat. A lefuladt gépet gyorsan lődd szét, és persze a stingereseket is. Irány nyugat, Lótusszal foglald el a hadiüzemet, gyárts jó sok tankot, majd pucold meg és biztosítsd a városközpontot, ott is van egy elfoglalható olajkút, a kikötőben láda. A GLA bázist vagy lerombolod, vagy alulról Lótusszal elfoglalod, rajtad áll. Ezután már csak a híd utáni szakasz van hátra, jó sok tankkal irány előre; ha az utolsó fészket is lenyomtad, vége is a küldetésnek.

5. küldetés
Három tábort és a fő bázist kell elpusztítanod. Vásárold meg a nukleáris löveg fejlesztését, építs egy kis tábort, legyen benne propaganda center is. Ha ez kész, a barakkban egy-két hackert képezhetsz, majd klikk a dollárkötegre, és máris a számládra folyik a pénz. Építs egy nukleáris löveget, mellé kb. két Gattling, 2-4 Battlermaster és 1-2 Overlord tankot. A löveggel lődd szét a folyó túlpartján lévő egységeket és épületeket,

majd a kis csapattal indulj előre (északnak) úgy, hogy a csapatszállítót mindig előreküldöd, ez ugyanis fel tudja fedezni az álcázott bombákat, ezután azokat szétlőheted. Lassan haladj előre, a löveggel egyenként operáld ki a GLA épületeit, a többiek fedezetében. Ha van elég pénzed, érdemes még egy ilyen csapatot építeni, és elindítani őket nyugatra, így két oldalról morzsolhatod fel az ellent. A bal alsó sarokban van két olajkút és egy finomító, ez segíthet az újabb csapat megépítésében. A fő bázis északon van, ha szétlőtted a rakétafészkeket és a légelhárító lövegeket, a reptérről elindíthatod az amerikai szőnyegbombázást. Ha minden épület elpusztult, győztél.

6. küldetés

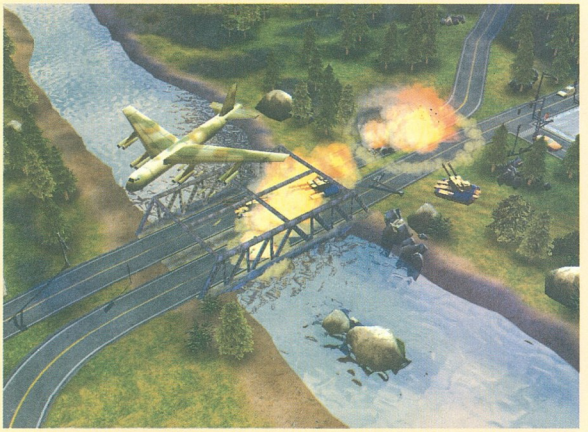
Az indulásul kapott hackereket állítsd pénzgyűjtésre, képezz pár tankot (Gattling és Battlemaster vegyesen), Black Lotust ültesd a csapatszállítóba, és ezzel az egységgel az első hídon át irány kelet, majd észak. Közben a tábor mindkét bejáratához állíts védelmet (kb. három tank, főleg Gattling, mert gyalogos erők várhatók). Ha a fő csapattal elérsz északra, találsz ott két ellátó központot is. Lótusszal előbb lopd el a pénzüket (3. ikon), majd foglald el őket, lődd le a munkásokat, és képezz saját embereket. Oszd ketté a csapatot, az alsó központ mindkét végét őriztesd, és egy-egy épületet is érdemes megtömni katonával. Lótuszt vidd fel a felső épület udvarára, biztonságba.

Közben képezz a táborodban egy hatalmas haderőt, amennyi pénzed csak van. Legyen benne sok Gattling, és jó pár Battlemaster is. Ha megvannak, irány észak, a folyó mentén. Célod a vasúti híd, minden ellenállást eliminálva. Ha nagyjából tiszta a terep, a csapatszállítóval dobd át Lótuszt a nyugati oldalra, vidd fel egészen a híd lábáig, és küld rá őt a hídra.

(Egy mentés után megpróbálhatod kihagyni az utolsó lépést, azaz Lótusszal gyalogosan berohanni a hídra, mindenféle extra haderő képzése nélkül, normál módban nekem sikerült!)

7. küldetés

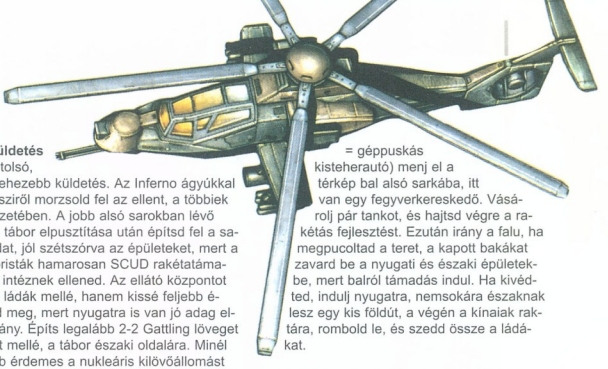
Az utolsó, legnehezebb küldetés. Az Inferno ágyúkkal messziről morzsold fel az ellent, a többiek fedezetében. A jobb alsó sarokban lévő GLA tábor elpusztítása után építsd fel a sajátodat, jól szétszórva az épületeket, mert a terroristák hamarosan SCUD rakétatámadást intéznek ellened. Az ellátó központot ne a ládák mellé, hanem kissé feljebb építsd meg, mert nyugatra is van jó adag ellátmány. Építs legalább 2-2 Gattling lövegeket az út mellé, a tábor északi oldalára. Minél előbb érdemes a nukleáris kilövőállomást megépíteni, és egy olcsó, gyors egységgel felfedezni a várost. A fő tábor a térkép tetején, északon van, előtte egy kisebb bázis a hegy lábánál. Javaslom az Overlord tankokat, ezekre lehet plusz tornyot építeni, jó a Gattling, de a bunkeros megoldás is, megpakolva rakétásokkal. Amint van egy ütőképes sereg, indulj meg előre. Ha sikerült felfedezni az alsó bázist, kérj rá tüzérségi zárást – ha megvan, akkor mehet az atombomba is. Ezután jöhet a rengeteg géppuska- és rakétafészekkel megerősített felső tábor. Lassan morzsold fel őket, ha van elég egységed, két oldalról, hogy ne tudjanak meglógni, és áldozz fel valakit a felderítésre. Egy újabb atomcsapással elintézheted a bázis egy részét, a többiekkel pedig elvarrhatod a szálakat.



GLA

1. küldetés

Semmisítsd meg a kínai tábort, majd irány a bázis. A munkásokkal kezdj el ládát cipelni, egy techhel (tech = géppuskás kisteherautó) menj el a térkép bal alsó sarkába, itt van egy fegyverkereskedő. Vásárolj pár tankot, és hajtsd végre a rakétás fejlesztést. Ezután irány a falu, ha megpucoltad a teret, a kapott bakákat zavard be a nyugati és északi épületekbe, mert balról támadás indul. Ha kivédted, indulj nyugatra, nemsokára északnak lesz egy kis földút, a végén a kínaiak raktára, rombold le, és szedd össze a ládákat.



A tértől északra van egy nagy depó, biztosítsd a terepet, és építsd fel saját ellátó központodat. Egy techhel menj át a hídon, és irány dél-délkelet, találsz nyolc testvért, együttesen irány észak, itt van egy kis tábor és némi pénz. Vissza a faluba, lent a kikötőben is találsz ládát. Ezután építs egy erősebb hadsereget, és támadd meg a kínaiak táborát. De lehet taktikázni is: van egy kis gyengén őrzött felső út, a bázisuktól nyugatra, ha itt felmész, eljuthatsz a gátig. Lődd szét, és lehet örülni.

2. küldetés

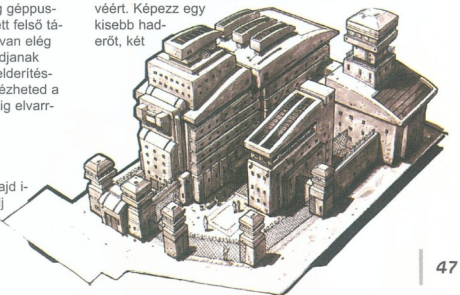
Feladatod: 40 ezer dollárt kell összeszedned (azaz ennyinek kell lennie az összes vagyonodnak). Építs egy fegyverkereskedőt, majd egy kisebb sereget, akikkel azonnal indulj meg nyugatra, le a kis faluba. Vadássz a kék ládákra, ha egy házat lerombolsz, a helyén találsz egyet, és minden lenyomott amerikai egység is „eldob" egy ládát. 20 ezer dollár környékén már repülőgépek is szórják az áldást, ekkor kapsz pár rakétás autót, velük hamar összejön a pénz.

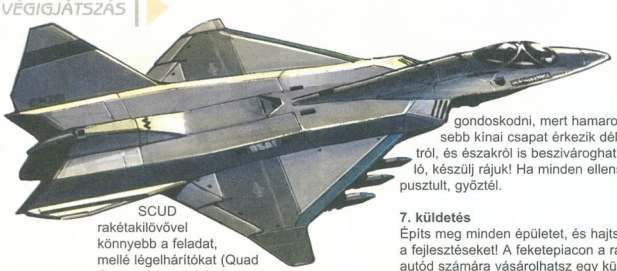
3. küldetés

Ugyanaz, mint fent, újabb pénzgyűjtés, most örjöngő tömegekkel – itt is az épületek lerombolásáért kapsz ládát. A tábornoki pontjaidat költsd a „Cash Bounty" fejlesztésre, ez minden megölt ellenségért pénzjutalmat ad. Építs egy palotát (Arm the Mob fejlesztéssel!), barakkot és fegyverkereskedőt. A központod mögött található egy kórház, ha ezt elfoglalod, gyalogos egységeidet automatikusan gyógyítja. Képezd ki Jarmen Kellt, küldd be valamelyik közeli épületbe, ügyes mesterlövész! Építs egy toxikus traktort is, küldd őt a tömeggel, mert egy spriccelésre kiüríti a megszállt épületeket. Nyugatra, a hídon túl van egy kis légi bázis, érdemes azt is szétrombolni, aztán vissza a városba, és dúlni-fúlni ezerrel.

4. küldetés

A kis bázis hátsó részébe építs barakkot, majd a plató széle és a depó közé három Stinger-fészket. Ezután jöhet egy fegyverkereskedő és egy palota, és még lehet egy-két rakétafészket telepíteni a biztonság kedvéért. Képezz egy kisebb haderőt, két





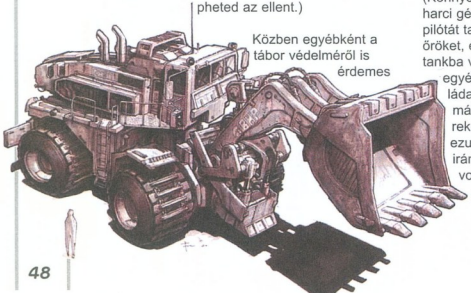
SCUD rakétakilövővel könnyebb a feladat, mellé légelhárítókat (Quad Cannon) és rakétás buggyt ajánlok, meg pár tankot. Indulj meg előre, át a hídon és nyugatra. Egy buggyt küldj előre felderíteni, ha találsz épületet, a SCUD-ok könnyen lenyomják. Lesz egy olajfúró torony a bal alsó sarokban, érdemes elfoglalni, ezután jöhet az amerikai bázis, nem lehet gond…

5. küldetés

Először a tábor védelméről gondoskodj, a depótól északra és északkeletre építs Stinger-fészkeket és egy-két bunkert, a keleti oldalon megszállhatsz egy-két házat is, buggy és tech biztosítással. (Főleg északról várható majd erős támadás, úgyhogy később érdemes még ide egységeket állítani.) Építs palotát és feketepiacot, utóbbi plusz pénzeket hoz, hajtsd végre a fejlesztéseit is! Képezz egy kis hadsereget: két SCUD ajánlott, mellé az előző küldetésben leírt kisebb sereg, hiszen ugyanúgy bázist kell rombolnod. A barakkban fejleszd ki az épületelfoglalást, és minimum négy lázadót, ültesd be őket egy techbe, és a kis sereggel irány kelet, a térkép alján, át a hídon. Morzsold fel a védelmet, és biztosítsd a felső hidat, itt rögtön két vegyianyag-tárolót elfoglalhatsz. Ezután tovább északnak, át a második hídon, találsz jó pár tárolót – foglalj el legalább kettőt, ezután más dolgod nincs, mint lerombolni a tábort. Érdemes az erőművekkel kezdeni. Vigyázz, ne pusztítsd el a tárolókat, mert a kiömlő vegyi anyag lenyomja a sereged! Ha minden amerikai egység megsemmisült, tiéd a győzelem.

6. küldetés

Van három teherautód, nukleáris robbanófejjel a platóján. Ezeket be kell juttatnod az ellenség bázisára, és a központ mellett felrobbantani. Sajnos a robbanás nem nyomja le teljesen, ezért kell mellé egy kisebb sereg is, amely elvarrja a szálakat. Én két fegyverkereskedőt építettem, hogy minél előbb meglegyen a seregem, és minden egységgel megindultam északnak, a tábor felé. Ha ügyes vagy, simán elérsz a táborig, a teherautók erősen páncélozottak, nyugodtan küldd őket a bázis közepére, és robbantsd fel őket, ezután egy erősebb támadással befejezheted a dolgot. (A tábornoki pontokból vásárolható lázadó egység is jó poén, egy kisebb csapat fegyveres megjelenik a kívánt helyen, velük meglepheted az ellent.)



Közben egyébként a tábor védelméről is gondoskodni, mert hamarosan kisebb kínai csapat érkezik délnyugatról, és északról is beszivároghat pár árulló, készülj rájuk! Ha minden ellenség elpusztult, győztél.

7. küldetés

Építs meg minden épületet, és hajtsd végre a fejlesztéseket! A feketepiacon a radaros autód számára vásárolhatsz egy különleges képességet, mellyel a térkép bizonyos helyeit felderítheted. Északra, kb. 11 óránál van a kínai tábor, a sín túloldalán a nukleáris kilövőállomással – egy SCUD támadás lenyomhatja. Ugyancsak érdemes felderíteni a megjelölt irányító központ melletti területet is, itt van a jenkik sugárfegyvere, erre is mehet majd egy rakétatámadás. Képezz egy sereget bázispusztításra, plusz pár lázadót a területfejlesztéssel, és irány az amerikai tábor. Eljárás mint fent: nyomd le a jenki bázist, és foglald el a lokátoros épületet.

2. küldetés

Célod három pilóta kiszabadítása. Erősítsd meg a tábort, a meglévő lövegek mellé még építs egy-kettőt. Az erőművek felett olajtornyok, délnyugaton depó, mellette kórház, vedd kezelésbe mind! A kórház vonalában keletre lesz az első pilóta, a második északkeleten, majdnem a jobb felső sarokban.

Ezután pótold a veszteséged, és irány észak, a rakéta, ezt is el kell foglalnod egy-két lázadóval, a sereg biztosítása mellett. Ha megvan, győztél.

USA

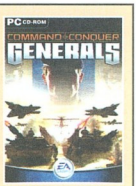
1. küldetés

Minden járművedet lássd el Battle Dronenal, és szivárogj előre. Amint elérsz a város szélét, jön egy izmos rakétatámadás, új feladatod megsemmisíteni a kilövőállomást. Irány előre, amint elérsz a palotatér szélét, két megszállt épületet, kapsz egy kis segítséget. Tovább előre, pucold meg a teret. (Könnyebb lesz, ha még előtte pár harci géppel elnyargalsz keletre. Hat pilótát tartanak ott fogva, öld meg az őröket, és a tiszteket ültesd egy-egy tankba vagy humvee-ba. Nyugatra egyébként ugyancsak hat pénzes láda van!) A tér mögötti két házra már neked kell ledobnod a rangereket – csak gyakorlásképp –, ezután szedd össze a sereget, és irány a GLA bázis. Amint látótávolságba kerülsz, kapsz némi légi támogatást, innentől sima.

Szép lassan nyomulj előre, a Paladin tankok lézeres célzóberendezése jó szolgálatot tesz. Az utolsó pilóta egy bázison van, lentről közelítsd meg, pár Comanche besegít. Ha megvan a pilóta, ültesd egy humvee-ba, és egy biztonságos útvonalon küldd be a táborba!

3. küldetés

100 amerikai egységet kell biztonságban kijuttatnod a zónából. Építs a sziklaperemre pár lövegetet, és képezz annyi helikoptert, amennyit csak bírsz, a földi egységekkel védd a tábor két bejáratát, főleg a nyugatit.



Fejlesztő:
EA Pacific
Kiadó: EA

Megjelenés:
2003-Február-11

Kategória: Stratégia

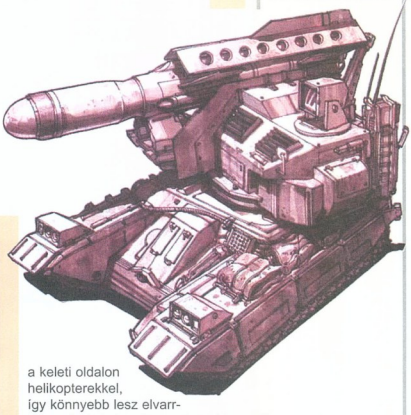
Honlap: http://www.generals.ea.com/

(A pénzgyűjtésben segíthet, hogy a táboroddal szemben van egy depó és két olajkút.) Amint elkészültek a helikopterek, állítsd őrzésre őket a térkép bal szélére, és ha megjön az ellen, vedd át az irányítást – célszerű a buggy-kat kiszedni először, utána a többit. Ha sikerül jó sok Comanche-ot összeszedni, nem lehet gond.

4. küldetés
Vigyázz a Tomahawk lövegekre, igen fontosak! Lődd ki velük a védelmet, majd szép lassan az összes Stinger-fészket is. Ezután pucold meg a tábort, és építsd fel a saját bázisodat, erős védelemmel a keleti oldalon! Érdemes jó előre pár helikoptert is építeni, és velük védeni a területet, a gyalogosokat pedig bevinni pár épületbe. A Tomahawkokkal szép nyugodtan lehet irtani a Stinger-rakétás egységeket, aztán egy A10-es bombázással besegíthetsz, a szálakat a Comanche csapat varrhatja el. Nem könnyű a feladat, de ha gyorsan cselekedsz, nem lehet probléma! Ha minden GLA egység megsemmisült, győztél.

5. küldetés
Az összes egységeddel nyomulj előre a hídon, és pucold meg a terepet. A gátszakadás után építsd fel a bázist, de jó erős védelemmel a nyugati oldalon! A város déli részén találsz egy pénzes ládát, jól jöhet! A jobb felső sarokban van egy SCUD kilövőállomás, ha sikerül gyorsan lenyomnod, könnyebb a feladat, de ehhez sok Comanche kell, vagy nagyon erős földi erők. Nekem a helikopteres dolog jött be, pár humvee-val megtámogatva. A cél minden zöld elpusztítása.

6. küldetés
Első feladatod a jobb felső sarokban lévő GLA tábor, majd a kínai központ és a nukleáris siló elpusztítása. Erősítsd meg a bázisod a hídnál keleten és az északi részen is, majd lehet építkezni és fegyverkezni. Pár Tomahawk és humvee a földön, és egy adag Comanche odafent segíthet megpucolni a GLA tábort, némi A10-es támogatással. Ha ez a rész megvan, indulj délre. Közben a benzinbombával kínáld meg a kínaiakat, érdemes a silót támadni (a központból kérhetsz felderítést a területre, ezután könnyen becélozhatod). Én az erőműveket támadtam



a keleti oldalon helikopterekkel, így könnyebb lesz elvarrni a szálakat. A győzelemhez elég a két említett épületet lenyomni.

7. küldetés
Három rangerrel foglald el a keleten lévő kínai épületeket, és kezdd meg a védelem kiépítését. Kínai erőműveket építs sokat, ezek több áramot szolgáltatnak! Mind a jenki, mind a kínai tábor elé telepíts Patriot és Gattling lövegeket, és kezdd el a teljes kiépítést, USA oldalon a következő sorrendben: reptér, hadiüzem, stratégiai központ, sugárfegyver (particle cannon), ellátó zóna (supply drop zone). Utóbbiban rendszeresen kapsz pénzt, kínai oldalon ezt hackerekkel oldhatod meg. Ha időben megépíted a sugárfegyvered, lenyomhatod az épülő GLA SCUD állomást (bár kell még hozzá egy benzinbomba vagy A10-es támadás). Az első lépés a városfal megtisztítása. Én erre Tomahawk lövegeket használtam humvee és Comanche fedezettel, a sarokat egy-egy Aurora támadással tudod kényelmesen kioperálni. A Stinger-fészkek ellen használhatod az Aurorát, majd jöhetnek a Comanche-ok. (A földi erőkkel vigyázz, mert sok álcázott bomba van!) Ha minden terrorista épület megsemmisült, tiéd a végső győzelem!

](redenc

MEGRENDELŐLAP

A kedvezményes akció keretein belül megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **1000 Ft/db** (2 CD + 52o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ **Csekket kérek** ☐ **Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést**

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

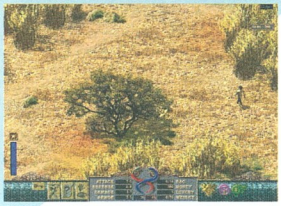
Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

SPELLS OF GOLD

Vajon mi jó sülhet ki abból, ha egy tanár, egy kórházi dolgozó és egy az iskolapadból frissen kikerült diák Jonquil Software név alá tömörül? Nos, ez nem jelenthet mást, mint egy újabb szofverfejlesztő cég felbukkanását keletről, és vele együtt jó a bizonyosság, hogy az oroszok betámadnak



CRPG fronton is. A kódot görgető partizáncsapat – időközben kemény 5 főre bővült – egy igencsak szellemes ideát próbál megvalósítani, nevezetesen a kereskedelemre helyezik a hangsúlyt, a sztoriközpontú 'minden lében/szörnyben kanál' elvet kihangsúlyozó divathullámmal szemben.
A célba vett világ, Lokatrienn 'szabvány' középkori jellegű fantasy hangulatot áraszt, és

a látvány az ál 3D-s perspektíva mellett is inkább csak a szerény jelzőt birtokolhatja, hisz alig villant többet, mint a Baldur's Gate – de mentségére legyen mondva, több síkon prezentálja majd az eltérő kultúrák és a különböző politikai rendszerek széles palettáját. Bár a párhuzam sántít, de az Elite űrállomásai és a százas nagyságrendű városhalmaz közötti összefüggés – természetesen szigorúan üzleti célzattal – azért felismerhető. A hős portálokon keresztül, városról városra járva térképezheti fel a piacgazdaság sötét útvesztőit, ám a nagy cuccolásba hamar beleunnánk, ha a békés szigetekként meghirdetett települések közti rést nem szörnyek, rablók és egyéb civilizálatlan nyalánkságok töltenék ki. A hack&slash alapokon nyugvó harc a'la Diablo folyik, a képernyőn feltűnő karakterek kicsit kiemelkednek a környezetből, hogy a tökéletes arányok helyett a célpontok egér alá kerülését segítsék.
A fejlesztők által mottóként hangoztatott 'strong trade influence' egyik legszembetűnőbb logikai bukfencét – mármint hogy a búsba nőjön a szállítási kapacitás négyökrös szekerek nélkül az elfogadható szint fölé? – egy bámulatos huszárvágással, a nevelőapánktól örökölt mágikus szatyron keresztül küzdötték le. A Magic Sack of Monroke nevet viselő 'feneketlen varázsszütyő' mágnesként csábítja a vadon lakóközösségét, de a kifosztását célzó nemtelen cselekedetnek többféle úton-módon is az elejét lehet venni, kereskedőként az ékesszólás és az érvek jófajta aranypénzekkel történő alátámasztása jöhet szóba, warriorként a harcművészeti képességek éles begyakorlását végezhetjük el a fosztogatókon, míg mágusként természetesen súlyos varázslatok adnak nyomatékot majd a szavainknak.
A profit jó részét a saját tápolásunkra verjük el, különféle 'oskolákban' szemezgethetünk olyan skillek között, mint a geográfia, kereskedés, és persze a durvább konzultációk – atlétika, küzdősportok... de a spellek sem az utcán hevernek: a paralizáló, lassító, vakító, mérgező és az átok képében megfogható programcsomagok szintén a tanulás mezsgyéjéről akaszthatók a karakterlapra. Ebben a világban öt isten hallgatja meg imánkat, és mindegyik más-más áldást oszt az ellenünk vétkezőknek, míg a karakter védelméről a közel 2000 véletlenül elpotyogtatott stuffocska gondoskodik, amelyben a harci szerszámoktól a nyolcrészes ruhatár – sityak, csizma, páncél, etc. – különféle kiegészítőéig bármi megtalálható. Lesz a történéseknek egy főszála, amely a végső jellemünk megítélése fényében háromféleképp végződhet, de inkább Elite-es mellékzöngékre, számtalan questre és nem szigorúan kitaposott ösvényre kell számítani. A kereskedést behálózó rutinok figyelnek az időre, Marco Polo-féle karavánutak tehát nem nyerők, a gyors haszonszerzésen van a lényeg.
Az alapötlet szerintem kiváló, a látvány egyelőre középszerűnek tűnik, ám a mérleg nyelvét újra egyensúlyba húzhatja a gigászikiként jellemzett terület, a főhős alaptulajdonságok szerinti kasztosodása, és a remélhetőleg szabadon végigmészárolható vadon, amit izgalmas feladatokkal tesznek ellenállhatatlanná.

Tika

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ COUNTERS. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) **(JÖN!!!)**
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

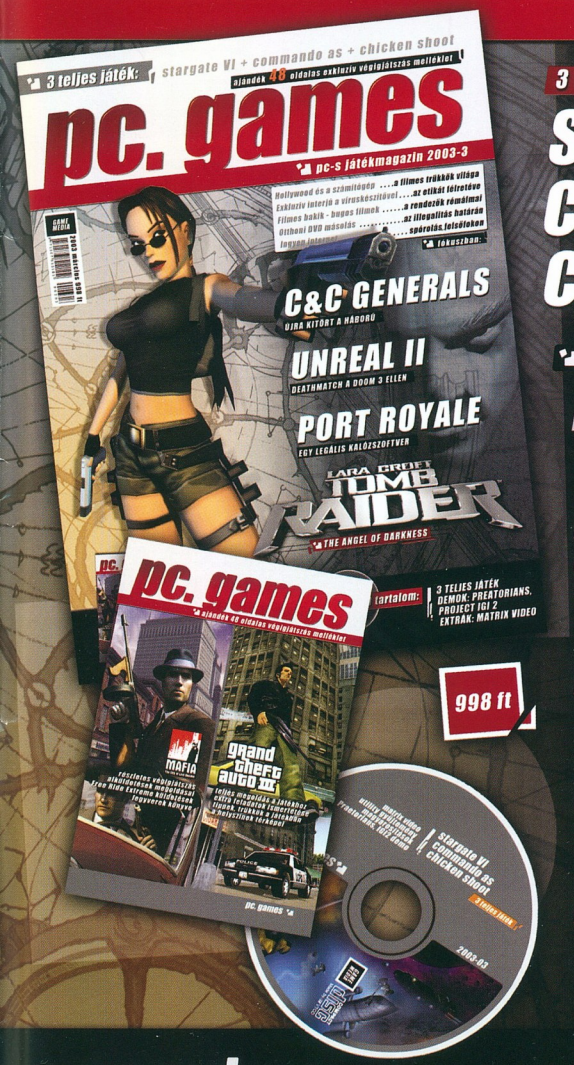
WWW.CDGAMES.HU

3 teljes játék: stargate VI + commando attack sub + chicken shoot

ajándék 48 oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

pc. games

pc-s játékmagazin 2003-2



3 teljes játék:

STARGATE IV
COMMMANDO AS.
CHICKEN SHOOT

fókuszban:

Hollywood és a számítógép
- filmes trükkök világa

Exkluzív interjú egy víruskészítővel
- az etikát felretéve

Filmes bakik - bugos filmek
- a rendezők rémálmai

Otthoni DVD másolás
- az illegálitás határán

Ingyen internet
- spórolás felsőfokon

+ 48OLDAL végigjátszás melléklet

mafia
grand theft auto III

keresd az újságárusoknál!

A RETROHŐS VISSZATÉR:

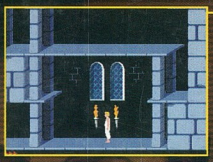
TURRICAN 2002

DEMO-K

AIRSTRIKE 3D OPERATION WAT
HOMEPLANET
I WAS AN ATOMIC MUTANT
PROJECT IGI2-COVERT STRIKE
JURASSIC PARK: GENESIS
MICRO FLIGHT
PREATORIANS WEBDEMO
PUZZLE INLAY
SABOTAGE
THE BLACK MIRROR

RETRO JÁTÉKOK

CASTLEVANIA QUEST
DARK-ANOID
DRAKULAS SHADOW
EARTHSAKER
GTYPE
KNIGHT LORE
ROLAND IN TIME
SCRAMBLE
WINGILANTE
ARCADIA
TENTACLE OF DOOM
PRINCE OF PERSIA
FRED



TELJES JÁTÉKOK

ALIAS UNDERGROUND
BUTTERFLY 660
T2000
CDROD
AEROSTYLE
B-ZERO
CHAINRAID
CIRCUITRON
CONTINENTAL
EMBODIMENT
AFROSANTA
NEXUSCAGE
NIKOLAUSEXPRESS
QUEST
QUEST2
RECWAR
ROCK SOLID
SHOOTOUT
STRING8
USHER
CHRISTMAS SHAFT
ZONE

TUNING

ADVANCED SYSTEM OPTIMIZER
FRESH DIAGNOSE
DISKSPACEFREE
MONITOR TEST
SPEED4WEB
WINSETTINGS

EXTRA PROGRAMOK

3DMENOW
CHEMAX
3DNA DESKTOP
BEATLES FOREVER
COLORING BOOK
EBOOK SNAP
GAME OF LIFE - LIFE
ILLUZIONIST
MAGIC SUITCASE
WINCAM 2000
IQ MARATHON

KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

BATTLEFIELD 1942
DARK FORCES - JEDI KNIGHT 2
DUKE NUKEM
ELITE FORCES
HALF LIFE
MORROWIND
PONTIFEX
QUAKE 2
QUAKE 3
RA2: YURI'S REVENGE
UT 2003
WARCRAFT 3

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

FONTLAB 4
MEDIA PLAYER 9
MR CAPTOR
SCHMAILI
ULTRA DVD
WEBCOMPILER
WINDOWS WASHER
DOC REAPAIR
DVD REGION FREE
DVD TO AVI CONVERTER
EASY BOOT

PROGRAMOZÁS

CHATEAU
IRIE PASCAL

SHAREWARE JÁTÉKOK

BEETLE JU
LUALUA
BURSTING BUBBLES DELUXE
BUBBLE TROUBLE
DESTRUCTION II
GOOBS
IGOR: THE TIME MACHINE
MOOD MEEPS
NAPOLEON
NICE DICE
ODDCRAFT
RED BLUE CLASSIC
EXCAVATOR
TAKARIN
SLOT MACHINE
SPACE ROCKS
PACHI

+ SOUTH PARK JÁTÉKOK
+ CHEAT-EK, TRAINEREK
+ SCREENSAVER-EK

9 771586 737000 00302